

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR

[IRROMPIBLES]®

LA REVISTA



AÑO 1 / N° 1 | OCTUBRE 07 | $6.90

40 AÑOS DE VIDEOJUEGOS

MAFIA 2

WORLD IN **CONFLICT**

ENCICLOPEDIA DE LOS VIDEOJUEGOS

LA **MEJOR** PC PARA EL FICHIN

GANATE GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

HELL, IT´S ABOUT TIME STARCRAFT II

EN EL ESPACIO NO HAY LEY ANTITABACO

DOMUS EDITORA

22. Starcraft II

Vuelve el RTS más poderoso de la historia.
Un anticipo de la nueva guerra contra los Zerg y los Protoss.

18. El arte de Mafia 2



03. 40 Años de Videojuegos



20. Nucleosys, la mansión de los rasguños





30. BioShock, flor de julepe

contenidos



46. Irrompibles vs. Ghost Recon A.W.2

Enciclopedia De Los Videojuegos
Con cada número de **[IRROMPIBLES]** La Revista haremos entrega gratis de una Enciclopedia coleccionable con historia, retro, clásicos, celebridades, demencias y mucho más. ¡No se la pierdan!

Respawn

Grande fue la angustia cuando debimos dejar la revista que nos vio crecer. La revista que nos inventó a nosotros mismos, y que acompañó a toda una generación de gamers argentinos. Una cosa nacida de la pasión, de las ganas de hacer y cambiar.

Una revista que algunos todavía atesoran, porque les mostró el mundo desde otra perspectiva, desde esa tan especial visión que tiene un jugador de su entorno. No era un montón de papel, sino un amigo más para todos, y por eso dolió tanto cuando la perdimos, allá en su número 51. Luego atravesamos los días trabajando para editoriales extranjeras, siempre con esa molestia interior de no estar en suelo argentino. De no estar con ustedes, nuestros viejos amigos.

Pero aunque los años hayan pasado, y tengamos canas, hijos, y hasta algunos muertos, el espíritu que nos movilizaba nunca nos dejó. Y estamos seguros que tampoco a ustedes. ¡Uno es gamer para toda la vida!

La misma energía que nos obligaba a cerrar cada edición dando lo mejor que podíamos, hoy nos trae humildemente de regreso, gracias a la gente de Domus Editora. Muchos de quienes hicimos aquella revista primordial estamos aquí, diez años después de comenzar, desempolvándonos la peluca, sintiendo la antigua luz abrasándonos las venas. Estamos comprometidos a ser los mejores. Por ahí no tenemos la mejor pinta, somos así, sucios y feos, pero con toda la onda.

[IRROMPIBLES], la revista, es ese amigo que te cuenta sus alegrías, sus locuras, sus secretos; quizás sus preocupaciones, por qué no. Es una revista imperfecta, pero honesta. Junto a [IRROMPIBLES.COM.AR] son el producto de un sueño colectivo que tiene un único fin: pasarlo bien, todos juntos.
¡Bienvenidos! Muchas gracias por acompañarnos otra vez.

-El Staff

40 años de videojuegos

El legado de un grande.

Los videojuegos van camino a medio siglo de existencia, con algo más de 40 pirulos sobre sus espaldas. Y su relativamente corta historia (aunque muchos digan que es toda una vida) resulta tan increíble, tan excitante, como su futuro.

Los juegos nos han definido, volviéndonos seres especiales. Tal vez no geniales, hay que ser modestos, pero sí especiales. Ser gamer implica ver el mundo a través de un prisma diferente. Nosotros pensamos de una manera especial, y vamos atravesando la vida como si estuviéramos en un juego de plataformas; resolvemos nuestros problemas con astucia, utilizando los medios a nuestro alrededor. Vivimos en una constante aventura, con los ojos repletos de mundos distantes. Nosotros, en el anonimato, salvamos la galaxia todos los días.

Cuarenta años atrás, nació quizás no solo el primer videojuego, sino un estilo de vida, una forma de ser, la que hoy nos define. Hagamos un poco de historia, solo para pasar el tiempo.

Lo más parecido a un videojuego se vio por vez primera en 1958, en el Brookhaven National Laboratory de New York. Un físico, el señor William Higinbotham (1910 - 1994), utilizó un osciloscopio para crear lo que llamó Tennis For Two, un juego muy simple para mitigar las esperas de aquellos que iban de visita al laboratorio. Existe uno anterior, incluso, llamado OXO (un tatetí) hecho en 1952 por un estudiante de la Universidad de Cambridge; y por ahí anda perdida una patente de 1947 que describe un simulador de misiles que algunos podrían considerar un videojuego. No hay mucho acuerdo sobre cuál es realmente el primero, aunque es común nombrar a Higinbotham como el que dio el puntapié inicial, un zapato que se nos clavó a todos en el trasero y nos lanzó al día de hoy.

En 1962, Steve Russell del MIT diseñó y programó Spacewar! en una computadora primitiva, la PDP-1, donde ponía a dos jugadores al pelear con sendas naves ar-



madas de rayos, y hasta con el agregado de un vórtice gravitacional que obligaba a maniobrar como desesperado. ¡Era difícil!
Muchos argumentan que Spacewar! fue el verdadero primer videojuego, ya que los anteriores usaban tecnologías que aunque se asemejan a la del video actual, no lo son realmente.

Fue recién cinco años más tarde, en 1967, cuando un visionario de Sanders Associates, una fábrica dedicada al fructífero aunque poco feliz negocio de la guerra (fabricaban sistemas electrónicos de defensa para aviones de combate), dio en la tecla.

Los primeros juegos para TV



¿Quién fue el que tuvo la original idea de usar la TV para jugar en vez de sólo mirar? Ralph Baer (1922), un ingeniero alemán que peleó en la 2da Guerra Mundial. Según el propio Baer, la idea de los juegos para TV se le presentó en 1951, para ser más precisos mientras diseñaba un televisor para la firma Loral Electronics. Sí, juegos para TV, como los de Play, PS2, o la 360. Juegos que no necesitaran un computador universitario, y que fuesen compatibles con los equipos de televisión de todo el mundo. Por aquel entonces la variedad de señales para TV daba pena, lo que en su momento llevó a Baer a imaginar incluso un canal dedicado pura y exclusivamente a juegos. ¡Un visionario! Corría entonces el año 1967, y en un sucucho de dos por dos, un par de ingenieros y un técnico idearon en secreto juegos de carreras de autos, de ruleta, de preguntas y respuestas, de puntería, acertijos, etc. Llevaron a la realidad periféricos similares a lápices ópticos e idearon el primer lightgun, utilizando para ello una escopeta de juguete. El hardware en el que pusieron manos a la obra desde el primer día cambió, cambió, y volvió a cambiar, hasta que pudieron meterlo todo dentro de una caja de aluminio que, además, podía conectarse a cualquier televisor. Así hace su aparición triunfal el prototipo TVG#2, o si se quiere, el antecesor de las consolas. Era junio de 1967. En los meses subsiguientes el equipo logra poner en pantalla un sistema de puntaje y otras pequeñas mejoras, dando como resultado el TVG#3. Fue por entonces cuando Rusch logra incluir un punto más en la pantalla, controlado por la máquina. Con la idea de que este punto fuese una pelota, más los otros dos –controlados por los jugadores– surgieron juegos de hockey, tenis, fútbol, handball, y Ping-Pong.

All items shown on these two pages are regularly-priced, with no Annual Sale Savings

ODYSSEY

...the electronic game of the future. A total play and learning experience for all ages!

$99.95

Magnavox Odyssey, el primer sistema

Llegando a finales de la década, Sanders vendió la licencia a Magnavox. Pero la compañía de televisores sacaría a la venta su primer sistema de juegos, el Odyssey, recién en 1972. No fue un fracaso comercial, pero el éxito tampoco fue el que debió ser, en gran parte por tratarse de un sistema que costaba sus buenos mangos, y muy especialmente porque Magnavox la promocionaba como que sólo funcionaba en los televisores de su marca. Esto era falso. De hecho, la Oddysey era casi una copia exacta de la Brown Box, el prototipo más adelantado de Baer y compañía (1968-69), que hoy descansa intacto en el Smithsonian Museum en Washington. El verdadero éxito –que más bien fue una revolución–vendría más tarde de la mano Atari, con Nolan Bushnell y su "homenaje" a Tennis For Two, el mítico PONG. Todo eso lo veremos poco a poco en la Enciclopedia que trae de regalo esta revista.

Juegos para todos

Hoy por hoy, Baer y Harrison, han quedado a años luz de la tecnología utilizada para la creación de videojuegos, pero es innegable que todo lo que vemos actualmente en este campo se lo debemos a lo que ellos idearon: entretenimiento para ser disfrutado en la TV de casa, el nacimiento de la industria de los videojuegos y, especialmente, millones de hijos. Nosotros.

[i] Rodolfo Laborde

Frag Dolls

¿Se venden por separado? ¡Queremos una!







O te ponés a lavar los platos, o te reviento en el Counter. ¡Qué frase para recibir de una esposa o una novia!, ¿no? Algo así podría llegar a pasar en un futuro cercano si esta clase de grupos lograra su cometido de difusión y promoción. ¿Pero qué tan en serio podríamos tomarlos? Es verdad, todas estas chicas están muuuuy buenas, y tal vez lo mejor de todo es que ellas juegan (o dicen jugar) a los mismos fichines que nos hacen dar la cabeza contra la pared a nosotros. Pero también está el factor Ubisoft. Y ese factor es el que hace que las Frag Dolls todavía sean miradas de reojo. Si bien Ubisoft dice haberlas contratado para promocionar los videojuegos entre las mujeres, más de una vez se las vio tirándole un guiño extra a los títulos sacados por esa empresa. Entonces, ¿son jugadoras posta, o son una nueva estirpe de booth babes? Vaya uno a saberlo, pero si las tuviéramos adelante, nos sentiríamos como leopardos frente a una manada de antílopes en el medio del Serengeti: No sabríamos a cuál morder primero.

Halo 3 bate records

Master Chief levanta con pala.



Nosotros nos fuimos a imprenta cuando aparecían las primeras reviews en el exterior del nuevo nene de Bungie y Microsoft. Tanto Gamespot como IGN lo calificaban con un redondo 9.5, y decían que la combinación de gráficos, jugabilidad mejorada, niveles más variados (siempre fue una momia en ese aspecto), un multiplayer bárbaro, el modo cooperativo online para cuatro jugadores y un editor de niveles muy potente llamado The Forge, convierten al amado Halo 3, el último de la trilogía, en uno de los first person shooters más pulentas del mundo de las consolas.

En las estimaciones de Bungie y Microsoft, esperaban batir el récord de 125 millones de dólares obtenidos al lanzamiento de Halo 2 para la Xbox original (récord que logró superar ese fin de semana al súper taquillero estreno de Spider-Man 2, la película, que "apenas" embolsó 115). El número soñado esta vez es de 200 millones.



LA CIUDAD DE LA FURIA
¿Quién con amor a la novela no tuvo ganas de publicar alguna vez? Es el caso de nuestro amigo Pablo Zuppi, quien logró el viejo sueño. Esta es su primera novela, La ciudad de la furia, inspirada en Soda Stereo, que desde ya les recomendamos. Es una historia de ángeles y demonios, enigmas y asesinatos bajo las sombras de una Buenos Aires sofocante y realista. Muy bien escrita, novedosa, potente. Ingresen a nuestro sitio, donde podrán bajarse los primeros capítulos en PDF y, de paso, tentar al destino: vamos a regalar libros impresos durante octubre. ¡Pablo, nuestras más sinceras felicitaciones!

HAVOC PARA INTEL
Intel adquirió la compañía Havok., Inc. (famosa por su engine de simulación física para juegos) en 110 millones de dólares.

¿UN CELULAR DE GOOGLE?
Según los rumores saldría en 2008, con el nombre de G-Phone. Incluiría G-Mail, Google Earth y permitiría realizar llamadas gratuitas vía Internet. Rondaría los 100 dólares.

HALO 3 Y LOS MOTOCHORROS
Por descuido de una tienda londinense que comenzó a venderlo antes de la fecha prevista, muchos pudieron descargar los 6.14 GB de Halo 3 para jugarlo en sus Xbox 360 modificadas más de una semana antes del lanzamiento.

The King of Kong
A Fistful of Quarters

Cine gamer por un puñado de monedas.

Un enfrentamiento épico y documentado entre el bien y el mal. Una reescritura de la historia de David versus Goliat. Una epopeya heroica sin precedentes. Y, en el medio de todo esto, Donkey Kong.



¡En esta esquina!
Billy Mitchell, también conocido como "el mejor jugador de recreativas clásicas de todos los tiempos", ha mantenido el récord de Donkey Kong desde 1982 y es una celebridad entre los frikis retro gamers. Fue tapa de la revista Life a comienzos de los ochenta. Gobierna con mano de hierro el mundo de los torneos retro: es un miembro muy influyente de Twin-Galaxies (organización autoproclamada como custodia oficial de los récords en los videojuegos). Mitchell fue el primero en lograr un puntaje perfecto en Pac-Man, entre otros logros.
Pero, por sobre todo, Billy Mitchell es un imbécil. Una persona muy pero muy fácil de odiar, dueño de una soberbia tal que dan ganas de pegarle a través de la pantalla, zamarrearlo y escupirlo en la cara. Su ego sólo es comparable con... no, su ego no tiene comparación. "No importa lo que diga, atrae controversia –dice el infeliz–. Es como el tema del aborto". Y todos nos quedamos pensando: ¿Realmente dijo eso?

¡En esta otra esquina!
Steve Wiebe, maestro de matemática y ciencia. Padre y esposo. Obseso y retraído. Sensible hasta las lágrimas y el héroe del documental. Un don nadie que quiere que su nombre quede marcado a fuego en el Libro Guinnes de los Récords. Un hombre metódico que se atreve a sentarse frente a una de las recreativas más difíciles de todos los tiempos para vencer a su archinémesis: Billy Mitchell.

¡Fight!
"Cuando querés tu nombre escrito en la historia –dice Billy Mitchell–, tenés que pagar el precio. Es brutalidad absoluta". Y eso es el documental dirigido por Seth Gordon. Un enfrentamiento que comienza con una cosa tan chica como un videojuego, pero se transforma en una lucha descarnada por el honor, la verdad y la justicia. La historia se cuenta sola, sin intervención del cineasta, al que le basta encender la cámara y dejar que los personajes sean ellos mismos. Personas obsesionadas, pero comunes como ustedes o nosotros, que todavía se aferran a un patético submundo que otrora les otorgó la gloria.
Una historia de héroes y villanos, llena de traiciones y corrupción. De mentiras y verdades contadas a medias. De esfuerzo e impotencia y... claro, en algún lugar, por ahí, Donkey Kong.



[i] Maximiliano Ferzzola

Kaptain Brawe
A Brawe New World



El regreso de LucasArts.

Jugar por primera vez la demo de Kaptain Brawe: A Brawe New World es ponerse en contacto con las raíces de las aventuras gráficas. Es un juego nuevo, pero con todo el sabor a los viejos y queridos títulos de LucasArts. La atmósfera, los personajes, la historia, el humor, todo es un ejercicio para la memoria y la nostalgia. La sensación de saber que estamos frente a un amigo, aunque no lo conozcamos, es constante. En definitiva, este juego es un espejismo, un "qué hubiera sucedido de no haber muerto el género". Y, por lo que vimos, ¡es genial!



Con gráficos en 2D, coloridos y estilo dibujo animado, Kaptain Brawe: A Brawe New World –actualmente en desarrollo–, nos cuenta la historia del Capitán Brawe. Brawe es un estúpido capitán ruso, cuyo corazón sólo es eclipsado por su falta de inteligencia. Uno se enamora de él inmediatamente, de sus ideales, de su torpeza, inocencia y bravura injustificada. A Brawe lo acompaña el cabo Kralek, el verdadero cerebro de la operación –y posiblemente, por lo que vimos en la demo, un traidor–, y Rowboat, un robot de madera. Su nave, un desperdicio de la New Union Space Police, apenas se mantiene en pie y difícilmente pueda soportar una batalla interestelar.

La interfaz es la clásica, la que nos gusta, point & click y a otra cosa mariposa. Los puzzles son lógicos y divertidos, y el humor merodea en cada rincón de la desvencijada nave.

Actualmente, pueden descargar la demo desde www.naphtalite.com. El juego será lanzado por capítulos: el primero de ellos será gratis; para jugar los demás tendrán que ponerse. Una recomendación: si les gusta, no lo pirateen. La única manera de ver juegos como este en el futuro es apoyando a los desarrolladores que se animan.

Mr. Robot
Diversión e ingenuidad



La fuerza de la escena independiente.

El desarrollo indie que muestra su verdadero potencial: eso es Mr. Robot. Una aventura de vista isométrica, con alma, corazón y muchísimo tiempo invertido para lograr la perfección. Desarrollado por MoonPod, este juego es una mezcla entre The Legend of Zelda y Final Fantasy, con una pizca de Sokoban. El resultado es sencillamente excepcional.

En Mr. Robot, como es lógico, jugamos con un robotito, una unidad de mantenimiento cuya misión es salvar la nave que lo transporta hacia destrucción inminente. Para esto, deberá sortear cientos de puzzles, batallar contra otros robots locos, acomodar cajas y hackear redes para ganar acceso a otros niveles.

Mr. Robot es diversión, sencilla y pura diversión. Toda una experiencia construida para nuestro disfrute. MoonPod no trata de engañar nuestros sentidos con gráficos HD, sino apelar al niño que todos llevamos dentro recordándonos que un juego es para eso: jugar. ¡Y vaya si lo consigue!

Pueden descargar la demo o comprarlo por 25 dólares en www.moonpod.com.



VirtuSphere
Locomotion technology

El viaje hacia la Realidad Virtual.





Desde el comienzo de la historia hasta nuestros días, uno de los principales desafíos del ser humano consistió en transmitir experiencias de la manera más efectiva. Ya sea en forma de libros, canciones, cuadros, esculturas, obras de teatro, películas o videojuegos, siempre se busca excitar la mayor cantidad posible de sentidos en el espectador.

Cada una de estas formas de expresión tiene limitaciones propias del medio. Sin embargo, el público se somete a las reglas propuestas dejando de lado su sentido crítico. Acepta la existencia de ogros, duendes, fantasmas, lugares paradisíacos o infernales, o hasta simples mortales que llevan adelante una tarea rutinaria, como la harían ellos mismos. Y sufre con ellos. Se ríe con ellos. Se compadece, los odia, los ama de tal manera que no hay nada más real ni cierto que lo que allí está sucediendo.

El desarrollo informático permitió eliminar muchas restricciones, al mismo tiempo que forjó una nueva forma: la Realidad Virtual, que nos permite interactuar con un entorno completamente simulado con computadoras.

Los primeros sistemas consistían en cascos que proyectaban imágenes wireframe (el objeto se representa con un conjunto de aristas), y eran tan pesados que estaban suspendidos del techo. Actualmente son mucho más pequeños, incluso inalámbricos; proyectan gráficos en tres dimensiones con un nivel de detalle asombroso y responden al movimiento de nuestro cuerpo. Este gran avance se vio reflejado más que nada en el campo de la imagen y el sonido. Al resto de los sentidos les queda todavía un camino mucho más largo por recorrer.

Y justamente andando por este camino es que llegamos a VirtuSphere: una esfera de plástico de 2,5 m. de diámetro y 130 kg, montada sobre una base con ruedas, en la que una persona puede moverse en el mundo real al mismo tiempo que lo hace dentro del virtual, sin llevarse por delante ninguna pared... real, que son las que duelen.

La esfera, creada por los hermanos Ray y Nurulla Latypov tras varias décadas de desarrollo, posee una abertura por la cual se ingresa con un casco inalámbrico y control de mano. Al caminar, VirtuSphere rota sobre ruedas omnidireccionales transmitiendo la información del movimiento a la computadora (o a la consola de videojuegos), que a su vez lo traduce en la imagen que se proyecta dentro del casco.

Pero como no sólo de juegos vive el hombre, también se la utiliza para demostraciones turísticas (—¿Viste qué linda que es la Patagonia en invierno? —Sí, lo mejor es la temperatura: está lleno de nieve, y sin embargo estuve todo el tiempo en remera), en ingeniería y arquitectura ("¡Camine por su casa sin haber puesto un solo ladrillo!" sería un buen argumento de venta) o en entrenamiento militar (¡los colimbas no podrían perdérselo!).

Les recomendamos que busquen los videos de www.virtusphere.com, donde se la ve en acción, o mejor dicho, en reacción.

[i] Fernando Coun







CRAK!
EXCELENTE TRABAJO FLUKE, OBJETIVO ELIMINADO...



LA POLICIA!! CORRE!!!
WAWAWAWA



FRANK & FLUKE
YO SOY FRANK, NO TENGO LEY, NO TENGO MORAL, SOLO VIVO Y MATO GENTE POR DINERO.
ESTE ES MI SOCIO, FLUKE; ES MI MANO DERECHA, MI GUARDAESPALDAS, MI BACKUP, MI REFUERZO, ES DESPIADADO, SEDIENTO DE SANGRE, UNA MAQUINA DE MATAR, BRUTO... MUY BRUTO, PERO HAY OCASIONES EN QUE SU INTELIGENCIA OCULTA ME SUPERA...



ESTOY A PUNTO DE GANAR Y EL NI SIQUIERA SE INMUTA; SOLO MIRALO... SIGUE MIRANDOME, CON ESA MIRADA PUNZANTE Y SIGILOSA, CUAN ASESINO SIGILOSO POR LA NOCHE, ESPERANDO EL MOMENTO EXACTO PARA CLAVAR EL PUÑAL POR LA ESPALDA...





MIRA SU SONRISA... SI HASTA PARECE QUE LO ESTA DISFRUTANDO, SE RIE DE MI IGNORANCIA Y ESFUERZO, PARA EL TODO ES FACIL.



ESCALERA DE COLOR!



TELETUBBIES!!



SON NAIPES DE LOS TELETUBBIES, PEDAZO DE IMBECIL, LLEVAMOS CUATRO HORAS... JUGANDO CON MALDITOS NAIPES DE LOS TELETUBBIES!!!



VETE A LA CUCHA!!!



FLUKE



BUENAS TARDES, USTED SE HA COMUNICADO CON FRANK Y FLUKE, ASESINOS A SUELDO; PARA ELIMINACION DE TESTIGOS, PRESIONE 1; PARA ASESINATOS DE FAMILIARES Y OBTENCION DE HERENCIAS, PRESIONE 2, PARA SERVICIOS DE EXTORSION Y AMENAZA, PRESIONE 3; PARA OBTENER INCREIBLES DESCUENTOS EN PAÑALES PAMPERS, PRESIONE 4.
FLUKE
BEEP
RIIIIIIING!!!



HOLA, SOY EL SEÑOR DE LAS CORBATAS...
CONTINUARA...

Left 4 Dead

Sobrevivientes e Infectados

Editor
Electronic Arts / Valve Corporation (vía Steam)
Desarrollador
Turtle Rock Studios / Valve Corporation
Género
FPS / Multiplayer Cooperativo
Lanzamiento
Principios de 2008
Web oficial
www.l4d.com
Plataformas PC / Xbox 360

De algo hay que morir.



Una nueva cepa del virus de la rabia, sin cura y altamente contagiosa, ha desatado una epidemia que se esparce incontrolablemente por todo el mundo. Millones de infectados deambulan por las calles, con sus ojos inyectados en sangre y sus mentes –o lo que queda de ellas– centradas en una sola cosa: matar a todo aquel que no presente síntomas de contagio. Pero entre los escasos "afortunados" que son inmunes al virus, habrá cuatro extraños que unirán sus fuerzas para sobrevivir a la pesadilla...

Turtle Rock Studios –creadores de Counter-Strike: Condition Zero y Counter-Strike: Source– y Valve Software –responsables de Half-Life– están ultimando detalles para que, a principios de 2008, podamos encarnar en primera persona a uno de estos sobrevivientes. Y vamos a poder hacerlo solos (dejando que los otros personajes sean controlados por la IA) o junto a otros jugadores vía Internet o LAN.

Inspirados en películas como Exterminio y su secuela, los infectados de Left 4 Dead "parecen" zombis, pero no lo son: sus cerebros les interesan tanto como una foto de Lita de Lázzari en bolas, se mueren con un par de tiros como cualquier hijo de vecino, y tampoco son lentos ni perezosos (se te vienen al humo y a los piques, como si fueras Araceli González en cuatro). Simplemente son humanos enfermos, rabiosos y desaforados, que quieren matarte a golpes, patadas y rasguños. Pero hay cosas peores: algunos de los infectados han sufrido mutaciones a causa del virus, que les confirieron facultades sobrehumanas. Están los que tienen lenguas prensiles de 15 m. con las que te pueden ahorcar hasta la muerte, los que se tornan invisibles en la oscuridad para saltarte encima en el momento menos esperado, los gordos que explotan si les disparás y los gigantes capaces de revolearte autos por la cabeza. Y para colmo de males, ¡hasta cuatro de estos infectados "especiales" podrán ser controlados por jugadores!

Tenemos a Los Sobrevivientes de un lado, y a Los Infectados de otro; pero sus dinámicas de juego son diametralmente opuestas: los primeros dependerán de la cooperación y el trabajo en equipo (ya que si uno de ellos muere, los restantes tendrán menos chances de sobrevivir), y su objetivo será llegar al final de cada escenario; los segundos deberán impedir que lo logren, sirviéndose de emboscadas y oportunismos. Según estas pautas, un sistema de méritos y deméritos calificará nuestros actos; así que ya no se trata de hacer la suya y sumar frags a lo pavote, ni tampoco de un "sálvese quien pueda".

Left 4 Dead está siendo realizado con una versión mejorada de Source –el motor gráfico que dio vida a Half-Life 2–, lo que garantiza gráficos y física de primera calidad, con un impacto moderado en las exigencias de hardware. Contará con cuatro escenarios, urbanos y rurales, como las calles de Los Ángeles o un maizal en medio de la nada. La acción tendrá altos y bajos, generados dinámicamente por la IA según el nivel de estrés de Los Sobrevivientes, lo que creará tensos momentos de "demasiada calma" y frenéticos combates en los que salen infectados hasta de las rejillas y oímos el aterrorizante "clic-clic" de nuestras armas sin balas.

No sabemos ustedes, pero nosotros estamos rebalsando espuma por la boca... y no a causa de la rabia, sino de la calentura que tenemos por este juego.

[i] Ariel Carella

Guitar Zero & Frets on Fire

Tocame un tango.







Verdadero amor por estos dos clones gratuitos –liberados bajo licencia GPL– de Guitar Hero, el fabulósico juego de guitarras que es un auténtico éxito en PlayStation 2 y Xbox 360. Guitar Hero ya cuenta con varias versiones –saldrá para Wii y PS3– y también se anunció la cercanía de Guitar Hero III: Legends of Rock para PC (y Mac, ¡eh, los usuarios de Mac van a poder hacer otra cosa además de laburar!), que tendrá multiplayer, guitarras inalámbricas y temazos de las mejores bandas del mundo, entre ellas los Stones.

El juego, para los músicos que no lo conocen, consiste en usar un control en forma de guitarra eléctrica para tocar justo el acorde que va indicando la pantalla (es como un Dance Dance Revolution pero con guitarritas). El que menos desafina, gana. Y los temas te vuelan la peluca bien lejos. ¡Absolutamente adictivo!

Sin guitarra pero con teclado

En PC, hasta que no salga el juego posta con sus controles-guitarras, millones de tipos estamos jugando con estos dos. Se puede conseguir un adaptador para enchufar la guitarrita a la PC, pero si no el asunto pasa por agarrar el teclado como si fuera una viola. Le das a las cinco "cuerdas" con la mano del lado izquierdo del teclado y con la derecha al Enter, por ejemplo. Una cosa ideal para partir keyboards al final del concierto (son más económicos que una Fender, por ejemplo). Guitar Zero es algo tosco, y a veces hay que recurrir a un programita externo para configurar el teclado.

Frets on Fire es mejor en eso, pero tiene menor calidad gráfica, aunque eso no es tan importante. Ambos clones son de primera, más allá de algunos pequeños bugs o molestias. Lo que le falta a un proyecto lo tiene el otro. Pero cualquiera les ofrecerá horas de diversión gratuita.

¡Rock n' roll, babe!

Franco Rivero

Guitar Zero

www.stepmaniamedia.com/index.php?id=guitarzero
Hay que registrarse. El juego pesa 52.5 MB y trae tres temas. También se pueden bajar los dos packs de temas de Guitar Hero I y II (unos 730 MB en total) y otras utilidades.

Frets on Fire

http://fretsonfire.sourceforge.net
Sin registro. Pesa 35 MB, trae tres temitas y se puede usar el pack de Guitar Hero I y II. Tiene versiones para Linux y Mac OS X. Otro lugar para ver es la comunidad hispana de FOF: www.fofspain.com para encontrar add-ons, más temas y news.

Algunos juegos de octubre

Clive Barker's Jericho	PC, X360, PS3
Elder Scrolls IV: Oblivion - Shivering Isles	X360
Enemy Territory: Quake Wars	PC
Eye of Judgment	PS3
FIFA Soccer 08	PC, X360, PS3, Wii
FlatOut: Head On	PC
Folklore	PS3
Gears of War	PC
Guitar Hero III: Legends of Rock	X360, Wii
Half-Life 2: Orange Box	PC, X360
Hellgate London	PC
Manhunt 2	Wii
Need for Speed Pro Street	PC
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	PC
Project Gotham Racing 4	X360
Simpsons: The Game	X360, PS3, Wii
Spider-Man: Friend or Foe	PC, X360
Tabula Rasa	PC

10 cómics argentinos que deberían ser videojuegos



¡Si viviéramos en el Primer Mundo!

Super Hijitus puede reventar a Superman de un estornudo. Conan se la come, Nippur se la da. Pepe Sánchez es mejor que James Bond. Y Dios es argentino.



El Eternauta

¿Qué podemos decir de esta historieta que aún no sepas? Que si no la has leído... ¡no merecés tener esta revista entre tus manos! La nevada mortal, los cascarudos, los manos, Juan Salvo, Elena, Martita y el buenudo de Favalli... hasta dan ganas de llorar, che.

¿Cómo imaginamos el juego? Un survival horror al estilo Silent Hill. ¿Se imaginan tener que sobrevivir la batalla en la Cancha de River y enfrentar al Gurbo dentro de los túneles del subte?



Nippur de Lagash

Escrita por Robin Wood, Nippur es una de las historietas argentinas más importantes. Comenzó a salir en la revista D'artagnan 151. La serie cuenta con unos 449 episodios a través de 30 años. Resumirla es imposible. Baste decir que se ubica en el siglo XXIV A.C. y sigue los pasos de Nippur, el errante, desde que abandona Lagash hasta que es coronado Rey, y más allá.

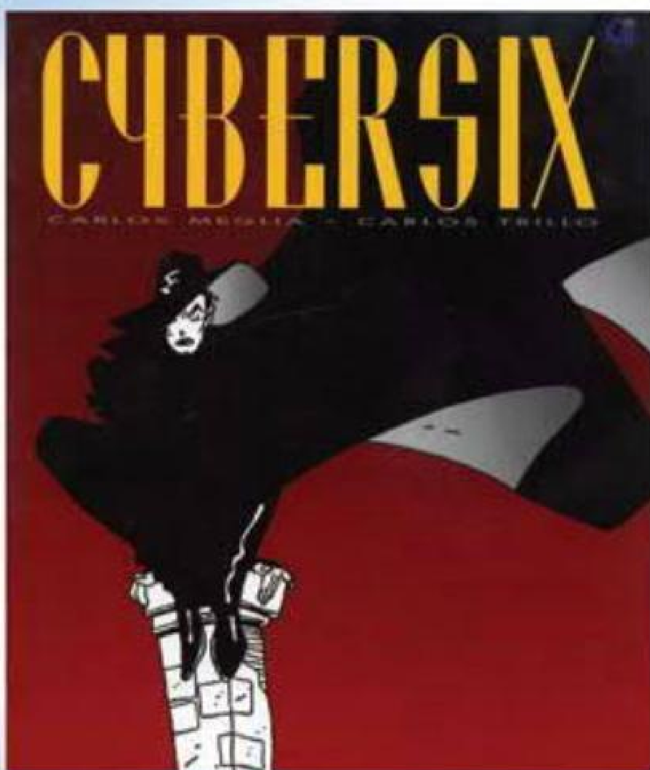
¿Cómo imaginamos el juego? La verdad es que no lo imaginamos. Nadie le podrá hacer justicia a ese personaje sabio y humano, que solo utilizaba la fuerza como último recurso.

Si nos apuran, podríamos decir: "Una mezcla de aventura gráfica y juego de rol por episodios". Pero no nos apuren... que ya estamos viejos.

Cybersix

Creado originalmente en 1992 por Carlos Trillo, Cybersix cuenta con todo lo necesario para ser incluido en esta lista: nazis, humanos genéticamente mejorados y vampirismo. El comic tuvo una miniserie animada de 13 capítulos y una trunca serie de televisión protagonizada por Carolina Peleretti (que fue cancelada por patética a los pocos episodios).

¿Cómo imaginamos el juego? Ya está prácticamente hecho, BloodRayne es un plagio de la creación de Trillo. Cybersix no es una vampira per se, pero debe chupar la sangre de otros humanos mejorados para obtener la sustancia que la mantiene con vida, viste igual de sexy que Rayne y hay nazis por montones. Que no son sexys, por suerte.



Patoruzú

Un tehuelche que viene gritando ¡ahijuna, canejo! desde 1928 merece todo nuestro respeto. Patoruzú es un icono argentino, un miembro más de la familia. Bien intencionado, corajudo, noble y pasional, es el personaje ideal para un fichín.

¿Cómo imaginamos el juego? A este mantengámoslo simple. Un juego de piñas al estilo Los Simpsons de las recreativas. ¿Personajes jugables? Patoruzú, Isidoro, Upa y Ñancul. Y ya que estamos: ¿qué les parecería un Leisure Suit Larry pero con Isidoro Cañones?

Pepe Sánchez

Otra creación de Robin Wood, dibujada por el inigualable Carlos Vogt. Pepe Sánchez, hincha acérrimo de Chacarita, típico porteño pícaro y carismático, es la versión argentina de James Bond. Es el Maxwell Smart porteño, encantador y torpe como Don Adams, pero bien, bien nuestro.

¿Cómo imaginamos el juego? Un Hitman pero sin asesinatos. Una parodia de Splinter Cell. Un Metal Gear Solid con más minas, humor y con robots a cuerda.

Gilgamesh, el inmortal

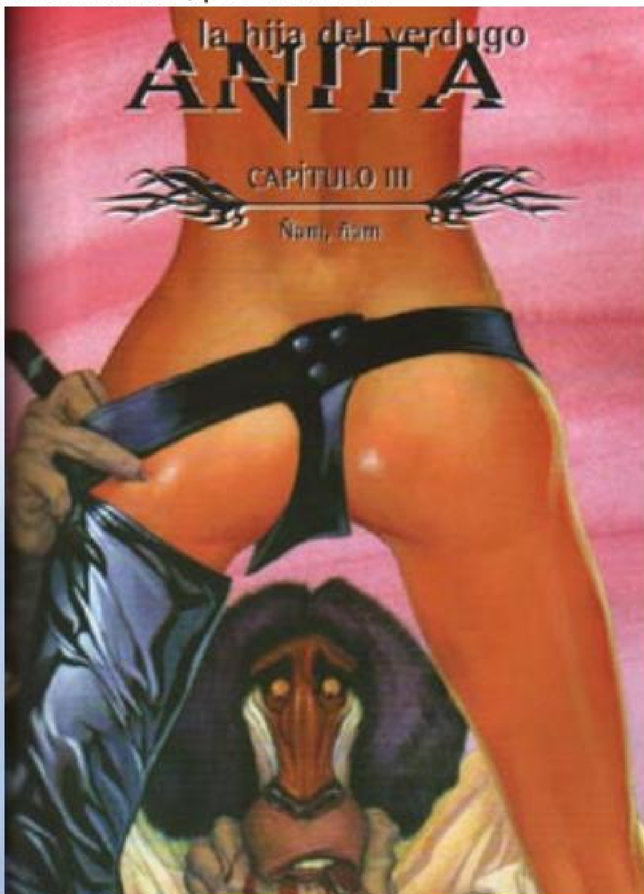
Basado en una leyenda sumeria, Gilgamesh, el inmortal es pura poesía. Pasado, presente y futuro de la humanidad de la mano de un personaje eterno, atormentado y sufrido. Ciencia-ficción de la buena, de un estilo como nunca leíste: esotérica, existencial, espeluznante pero esperanzadora.

¿Cómo imaginamos el juego? Este tiene que ser una aventura gráfica clásica, point & click. ¿Recuerdan I Have No Mouth, and I Must Scream? Bueno, así: bien retorcida, apocalíptica y difícil.

Anita, la hija del verdugo

Anita es una joven sensual y curvilínea. Su padre, el verdugo, está atrapado en el purgatorio. Para redimir su alma, Anita debe cazar seres atroces y malvados hasta juntar las suficientes cabezas para igualar el peso de su fofo padre. Ironía, sexo, humor negro y mucha sangre, junto a ilustraciones inigualables, hacen de esta una de las historietas argentinas más influyentes de los últimos tiempos.

¿Cómo imaginamos el juego? Para hacerla corta: Heavy Metal: F.A.K.K.², pero bien hecho.



Super Hijitus

Trulalá, Pichichus, Oaky, Larguirucho, Neeeeuuurus, Pucho, el Boxitracio, Cachavacha y chucu chucu chucu chuuuuucu. ¿Hace falta decir más? Hijitus fue el primer superhéroe argentino, nació de la mano de García Ferré, en la revista Billiken, y tuvo un dibujito animado que fue lo más.

Los Jack traían los muñequitos de la serie y todos tomamos el cacao Nutri Super Hijitus. Si tenés menos de 30 años, llamá a tu papá... que lloramos juntos. ¡Cosha golda!

¿Cómo imaginamos el juego? ¡Plataformas 16 bits a full!

Dago

¡Otra vez Robin Wood! Y sí, fue uno de los guionistas más prolíficos de la Argentina durante la época dorada, y uno de los mejores. Si le perdonamos que Martin Hel fuera igualito a Dylan Dog, le perdonamos todo. Dago es excepcional, es El Conde de Montecristo, pero mucho mejor. La erudición de Wood por la historia lo vuelve irresistible.

¿Cómo imaginamos el juego? Un MMORPG basado en la historieta sería lo mejor que nos puede pasar como gamers.



Boogie, el aceitoso

¿Se creían que íbamos a hacer una lista de historietas argentinas sin incluir una del Negro? ¡Por favor! Boogie, "el aceitoso" es un matón a sueldo yanqui, un gorila machista que odia a los judíos, homosexuales, a los negros y a los chicanos. Es violento sin sentido, cree que Harry el Sucio es una novela de rosa y que todo se arregla con un tiro de .44 en la nuca. Por supuesto, en todo paródico.

¿Cómo imaginamos el juego? Le preguntamos a Rockstar si lo haría. Nos contestó que ya tenía demasiados problemas con Manhunt 2, que nos dejemos de joder. A Rockstar no le dan los huevos para hacer un juego de Boogie, así de violento lo imaginamos. [N.de Ed.: ¿Y El Cazador?]

[i] Maximiliano Ferzzola

Pornopíxel

Yo debuté con un videojuego.

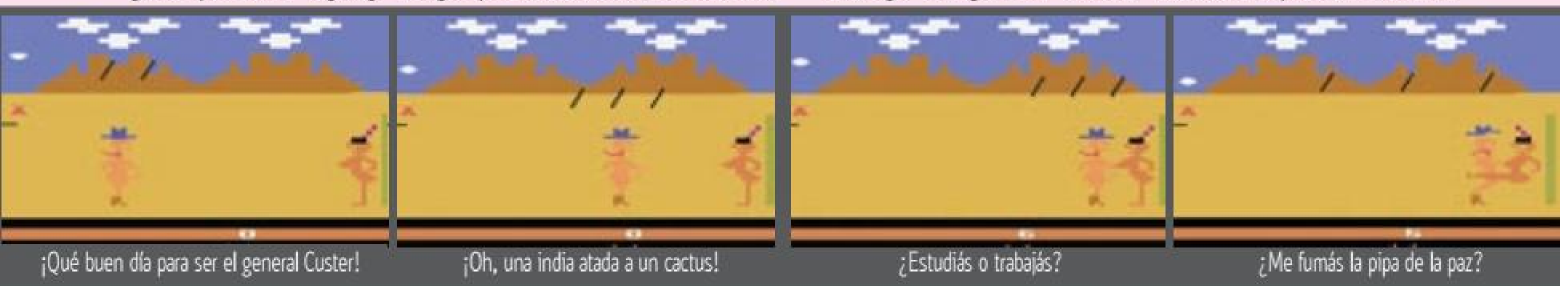
"¡Tetas, Max! ¡Tetas y culos! ¿Entendés? ¡Eso vende! ¿Qué te vas a poner a hablar de la historia del sexo en los videojuegos? Me quedo dormido con esas cosas. Tetas poné. ¡Tetas y culos!"

Dan, 2007

Tendría más o menos 10 años cuando descubrí por qué Dios había hecho diferentes a los hombres y a las mujeres. Lo recuerdo como si fuera ayer. Mi viejo, que espero nunca lea estas líneas, tenía revistas eróticas escondidas en el ropero del baño. Yo estaba buscando la última D'artagnan, para ver cómo seguían las aventuras de Nippur. Revolviendo, sacando, poniendo y tirando... las vi. Allí estaban, en el fondo, escondidas debajo de una toalla "culera" que daba asco con sólo mirarla. Pero la curiosidad fue más fuerte que la repugnancia, y muy pronto ese tesoro estuvo entre mis manos. Ante mí se desplegaban publicaciones como Sex Humor, La Cotorra (creo que se llamaba) y alguna que otra Playboy. Tengo que reconocerlo, desde ese momento no fui el mismo. Cambié, me convertí en un ser abominable cuyo único objetivo era consumir pornografía, indagar más allá de lo que esas sosas revistas tenían para ofrecerme. ¡Tenía que ver cómo encajaban las piezas! La solución vino pronto, y de la mano de los videojuegos. ¿Quién lo hubiese dicho?

Porno en la Atari

De más está decir que ver películas porno, en aquellos días, no era tan fácil como lo es ahora. Internet no existía, las video caseteras eran caras y, aunque tuvieras una, ningún dueño de videoclub iba a ser tan irresponsable de alquilarte una. Pero nadie sospechaba de los fichines. "¡Los juegos son cosa de nenes!", decían todos. Y yo dejaba que se lo creyeran. La primera vez que vi un coito en tiempo real fue gracias al juego Custer's Revenge. Mis viejos me habían comprado una Atari 2600 de segunda mano, con unos 20 juegos, y –creer o reventar– entre estos estaba el juego del general Custer. Recuerdo que un calor in-



¡Qué buen día para ser el general Custer! ¡Oh, una india atada a un cactus! ¿Estudiás o trabajás? ¿Me fumás la pipa de la paz?



¡Reciban el néctar de mi amor! ¡Lo mejor es que no quedamos embarazadas!

mediato invadió mi inocente cuerpecillo. Eso que estaba presenciando era algo realmente trascendental. Pero perturbador, absolutamente perturbador. Yo sabía que el pene del hombre se insertaba en la vagina de la mujer, pero no sabía que ella tenía que estar atada a un cactus y que uno tenía que esquivar flechas para completar el acto.

Supongo que de ahí vienen todas mis perversiones actuales. En el momento, di por hecho que así se hacían las cosas, al punto de atar a mi prima al potus de mi abuela. ¡Qué jugar al doctor ni qué ocho cuartos!
Más tarde me enteré, por suerte, de que ese era un juego, y uno bien controvertido. El general Custer, según tengo entendido, fue un comandante de la Guerra Civil Estadounidense que luchaba contra los aborígenes. La mujer atada al cactus era una nativa llamada Revenge. De allí el título del juego. Por supuesto que, en su momento, el juego causó flor de controversia. La Asociación de las Mujeres contra la Pornografía y los voceros de los nativoamericanos alzaron su voz contra esta simulación de violación.



Custer's Revenge fue desarrollado por Mystique, responsable –entre otras aberraciones– de Bachelor Party, Beat 'Em & Eat 'Em y Gigolo. Más tarde, Mystique vendió a Playaround los derechos de sus juegos. Playaround, entonces, editó "versiones alternativas" de los juegos, supuestamente para mujeres. Westward Ho fue la versión alternativa de Custer's Revenge, y esta vez era una india la que violaba a un Custer cautivo.



C64, mi primer orgasmo

Custer's Revenge fue mi despertar, cuando me avivé. Pero no fue hasta que conseguí la Commodore 64 –a eso de los 12 años– que me transformé en un hombre hecho y derecho. ¿Recuerdan la C64? ¡En un casete del grupo Roxette entraban 100 juegos! Si le habré robado casetes a mi hermana... ni Bon Jovi, ni Loco Mía, ni Tears for Fears se salvaban.
Como sea, la Commodore 64 fue el paraíso de los pornógrafos, con decenas de juegos de strip poker, animaciones triple X y slideshows a galore. Incluso, si uno sabía dónde buscar, ¡existían compilaciones en ASCII de todas las playmates hasta la fecha! Era puro éxtasis, ¡puro éxtasis, les digo! El problema era que, a pesar de sentirme entonado por las sugerentes imágenes que se desplegaban ante mí... no sabía qué hacer.
Pero todo llega a su fin, incluso la inocencia. Y mi inocencia murió con Stroker, el simulador de masturbaciones de la C64. Fue como una guía paso a paso de lo que debía hacer. Y, claro, lo hice. Lo hice una y otra vez, y otra y otra. Lo hice en el baño, en la cama, en el patio, en el techo. Y cuando intenté hacerlo con una botella de shampoo, dejé de hacerlo por un rato porque me lastimé.
Pronto, muy pronto, se me había acabado la inspiración, y volví a esos juegos de strip poker, a las animaciones triple X y a los slideshows a galore. Ahora tenían un sentido completamente diferente. Entendí el porqué de todo, de las revistas de mi viejo, de Custer's Revenge y de juegos como Sex Games, una clon de California Games, pero bien cachondo.
Ufff, si habré jugado con el joystick...

[i] Maximiliano Ferzzola

Rubias de New York

En el planeta de las consolas.



Esta es una revista de PC, ¿o no? No exactamente, el acento está en nuestra cultura gamer. No podemos dejar de lado a las pequeñas potentes consolas, que muchos prefieren para jugar. Siempre dijimos que lo importante es el juego, no la plataforma donde se ejecuta; y además en la actualidad los mismos títulos aparecen en casi todos los sistemas, exclusividad más o menos.

¿Qué está ocurriendo en el mundo? La gente juega en consolas por la comodidad que ofrecen. Los sistemas de nueva generación son tan potentes que permiten correr juegos poderosos como Oblivion o BioShock, conectar a Internet, chatear y mucho más. Son sistemas diseñados para jugar por sobre todo, de manera que ofrecen servicios que en las PC, si bien existen o son parecidos, están mucho más desorganizados.
Como consecuencia, los juegos de PC se han visto reducidos al mínimo. El 90% de los lanzamientos corresponden a alguna secuela de probado éxito, cosa de no arriesgar millones de verdes billetes en experimentos. En efecto, un juego AAA hoy cuesta entre 10 y 25 millones de dólares (y los hay más caros). Sin embargo, jugar en PC sigue siendo una experiencia fuerte, que a nosotros nos gusta porque lo venimos haciendo desde siempre, y porque la computadora es más que un mecanismo para jugar. Es la plataforma de elección de millones de argentinos y parte fundamental de lo que nos hace sentir gamers.
En [IRROMPIBLES] proponemos los juegos del mes, en especial los de PC; esos que vas a comprar o bajar de por ahí, los más interesantes. Pero también les mostramos lo que pasó en el mercado consolero, brevemente, para no gastar pólvora en chimangos, diría la abuela. Los puntajes son tomados de Gamerankings.com, y representan un promedio (variable) entre las calificaciones de diversos medios especializados.

PS2



La consola preferida por todos los argentinos, sin dudas. Tiene grandes juegos, y hoy es barata, podría decirse (cuesta como una PC de rango medio). De todo lo que vino saliendo este mes, lo único rescatable es Wild ARMs 5 (77%), un juego rol que ya se viene arrastrando desde hace años; y por otro lado Stuntman Ignition (70%) , de proezas vehiculares, bastante divertido. Nosotros no los tocamos ni con un puntero láser. Es preferible cazar alguno de los clásicos como Shadow of the Colossus, si todavía no lo tienen.

PS3



nstruo de Sony fue medio flojillo, por ahora un estigma de la consola. La salvaron Heavenly Sword (81%), un clon de God of War pero con una nena hermosa, WarHawk (84%), de combate terrestre y aéreo que, aunque no es original, cumple, y Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (89%). Otro rescatable es Madden NFL 08 (78%), que no calienta ni un preso por estas pampas. Por aquí también anduvo Stuntman Ignition (74%). La gran papa frita del mes fue Lair (54%), uno de lucha a lomos de dragones –muy esperado– que te duerme mejor que un Alplax.

Wii



La consola más creativa, con su control sensible al movimiento, amor a primera vista para millones de jugadores "casuales" en todo el mundo, enemiga principal del gamer panzón de cerveza. Imposible disfrutar de esta cosa más que unos minutos por día, quizás por semana. El juego más poderoso de agosto fue Metroid Prime 3: Corruption (92%), el final de una trilogía espléndida que comenzara en la GameCube, seguido por Super Metroid (el clásico retro ahora se puede comprar en al shop online de Nintendo), Dynamite Headdy, otro retro de tiempos del Genesis, y Wave Race 64, ootro retro más. Nintendo te sigue vendiendo la misma fruta, pero si nunca la jugaste antes, no viene mal. El resto fue para revolear el control lo más lejos posible. Cuidado con la abuela.

X360



La consola calenturienta de Microsoft, si no se te incendió el mes pasado, éste seguro que te hace volar la peluca de un estampido. Mientras, lo mejor estuvo en Halo 3 (98%), pero también en BioShock (96%), Medal of Honor: Airborne (80%) y Stranglehold (77%), un trío que salió al mismo tiempo para PC. Además, hay que mencionar para Xbox Live Arcade Streets of Rage 2, un beat-'em-up retro, y Space Giraffe, un arcade bastante colifa al estilo del clásico Tempest. También gustaron MotoGP 07 (79%) y Stuntman Ignition... pero no son gran cosa. Hubo más: Blue Dragon (77%), un RPG muy esperado que resultó medio pelo, y Two Worlds (51%, 76% en PC), otro RPG que si hubiera tenido un solo mundo hubiera sido mejor. La gran pizza del mes fue Cyberball 2072 (35%), que no se lo compra ni Mahoma.



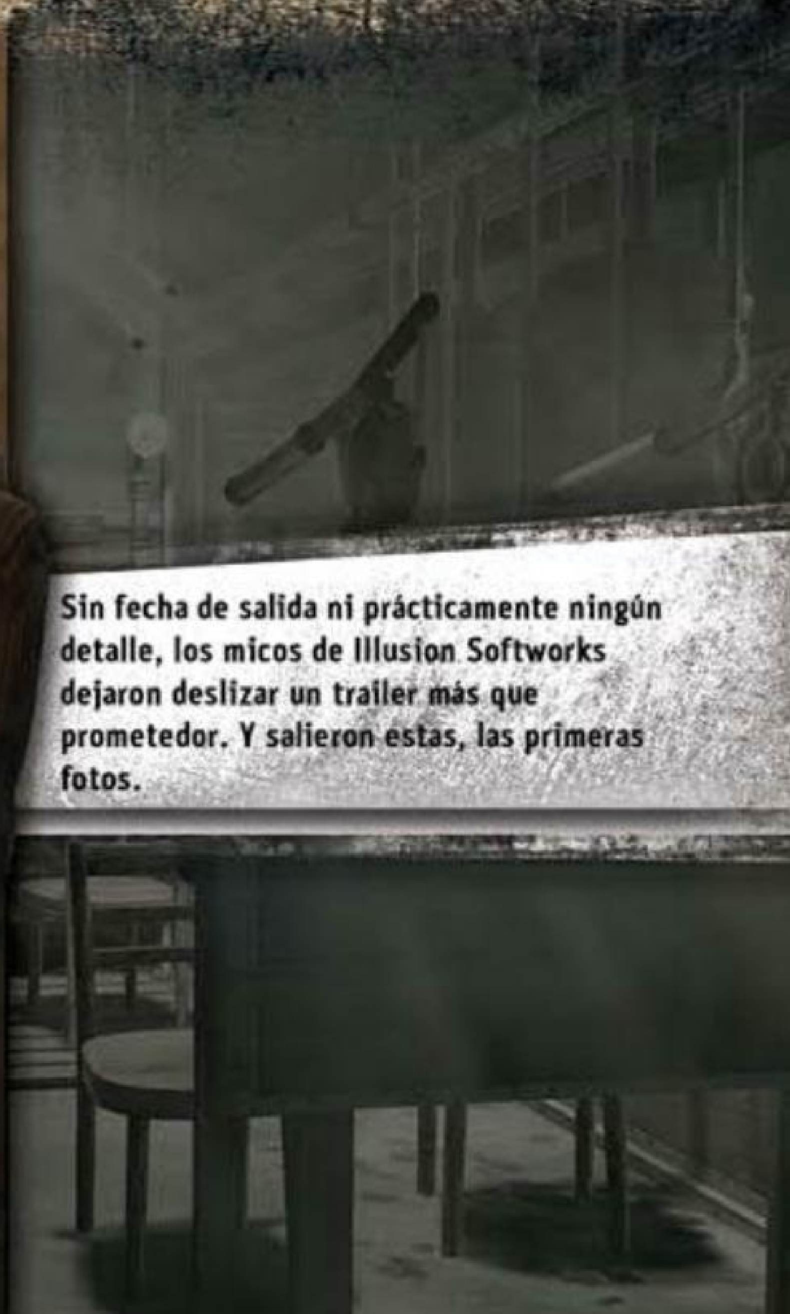


Desde luego, esto solo pasó en septiembre y al cierre de edición. Todas las consolas tienen grandes títulos por ahí, y vienen muchos más en camino. Todavía son jóvenes y algo atontadas. Como rubias de NY, diría Charlie.

MAFIA II

Gangsters, glamour y muerte, otra vez. Qué bueno.





Sin fecha de salida ni prácticamente ningún detalle, los micos de Illusion Softworks dejaron deslizar un trailer más que prometedor. Y salieron estas, las primeras fotos.

El primer Mafia (2002) se destacó por su jugabilidad y espléndida ambientación. Buenas misiones, mini juegos, plomo y sangre a granel. Sólo para hombres. Hombres elegantes. Nada de peluches.

Ametralladoras Tommy, coches de época, el romanticismo de películas como El Padrino. Transcurrirá a finales de los años '40 y principios de los '50.

Una enorme Chicago repleta de peatones, tráfico, ¡y gangsters!, donde habrá libertad para hacer todas las maldades de época. El nuevo motor gráfico se ve grandioso.

Una entrevista a Nucleosys

Dos contra el mundo.



Si el desarrollo de juegos fuese una actividad más glamorosa, la historia de Nucleosys sería digna del cine. Una de esas películas yanquis en las que todo se puede lograr si uno se lo propone y se esfuerza. Agustín Cordes y Alejandro Graziani serían sus protagonistas y los hacedores de lo improbable: crear un videojuego con cero recursos y modestos conocimientos, y convertirlo en un hit de ventas mundial y en un referente para todos los desarrolladores de garaje argentinos.

¿De qué estás hablando, Willis?

Para ponerlos en tema: Scratches es una aventura gráfica 3D en primer persona desarrollada por Nucleosys, una empresa argentina de desarrollo de juegos, cuyos integrantes se pueden contar con los dedos de una mano (a la que le faltan tres dedos). Scratches fue la primera aventura gráfica comercial argentina y vendió casi 150.000 copias a nivel mundial. Fue lanzado en países como Francia, Alemania, Rusia, Polonia, España, Grecia, los Estados Unidos e Inglaterra. Durante unos segundos, el juego estuvo por encima de The Elder Scrolls: Oblivion en el top de ventas de Amazon. Todo esto lo lograron dos personas que, en sus comienzos, apenas sabían programar un videojuego. ¿Cómo lo lograron? "Constancia, paciencia y mucha perseverancia", contestarán Alejandro y Agustín si les preguntan. Pero hay más, mucho más. Y esta es la historia.

Érase una vez...

"Comenzó como un hobbie, algo semi serio. Estaba el plan de hacer algo, un juego que nos gustara. Me sentía cómodo con los conocimientos que tenía del género aventura, y vimos que el mercado estaba muy interesante", relata Agustín. Y sí, todos hemos tenido la idea de hacer un videojuego y hemos desistido cuando vimos que no era tan simple, que demandaba muchísimo tiempo, que era un proceso lento y, por veces, tedioso. ¿Cómo lograron ellos mantener el entusiasmo? "Hubo mucha inercia de la comunidad –contestan a coro–. Lanzamos la nota de prensa junto a la primera demo. La gente empezó a mostrar mucho entusiasmo. Luego llegó Cellar of Rats, el compositor croata que puso la música y hasta propuestas de publishers. ¡Y nosotros no teníamos nada!". Y, según cuentan los desarrolladores, ahí estuvo la clave. El caluroso entusiasmo mostrado por la comunidad de aventureros y el interés de las distribuidoras fueron motivación suficiente para continuar. "Fue un poco precipitado. Recién estábamos aprendiendo a hacer un juego. No estábamos familiarizados con los programas; Ale recién estaba aprendiendo a modelar". ¿Una locura? Es mucho más inédito si tenemos en cuenta las computadoras con las que comenzaron a desarrollar. La de Alejandro, socio de Agustín y responsable del increíble entorno gráfico de Scratches, era una Pentium III 800 MHz, con una placa que no soportaba Open GL. "¿Sabés lo que era renderizar? Faaah. Una locura", recuerda Alejandro con una sonrisa. "¡Ni siquiera nos cargaban los escenarios! Hubo cosas que tuvimos que renderizar por partes. Si era un escritorio teníamos que renderizar primero una pata, después los cajones, y así... Fue puro McGuiver".

Autodidactas

El primer boceto del juego era muy diferente a como finalmente terminó siendo. En un primer momento, Scratches iba a ser estático, sin la posibilidad de mover la cámara. Pero mientras más aprendían, más cosas querían poner.



Alejandro nos cuenta que "no había un documento de diseño puntilloso, algo por lo que uno debiera empezar. Todo comenzó un poco al revés. Lo íbamos laburando de acuerdo a lo que íbamos aprendiendo y así fue creciendo. Al final tuvimos que meter un piso más, ¡no nos entraban las cosas!". Eso les trajo muchas complicaciones: al pasar de un entorno estático a uno que permitía rotación, las imperfecciones se comenzaron a notar, y Agustín se lamenta: "De golpe veíamos cosas muy extrañas. Había objetos flotando por todos lados, mesas, sillas, jarrones, cosas que antes no se veían. Ponías algo nuevo y algo de lo viejo se rompía. Una pesadilla".

Renombre Internacional

Llegando a la beta, los chicos de Nucleosys comenzaron a ponerse en contacto con los publishers. Y de desarrolladores –casi artesanos– pasaron a ocupar el rol de abogados y contadores. Ellos solos negociaron todos los contratos, interpretaron cada ley de importación internacional y llevaron a buen puerto las negociaciones. Y esto tampoco fue fácil. "El tema de los publishers fue una porquería en todo sentido; teníamos malas referencias de casi todos", afirma Agustín. Alejandro, más curado de espanto, asegura: "La idea nunca fue hacernos millonarios, sino que se conociera el producto, apostando que la gente lo comprara aunque a nosotros no nos pagaran. Eso nos dio algunas ventajas; pudimos negociar desde otro lado. Mirábamos los contratos y decíamos... menos plata, ok, pero vos me sacás esta cláusula que dice que podés hacer con el juego lo que quieras".

Una de las decisiones más acertadas de Nucleosys fue fragmentar el territorio y firmar con diferentes empresas dependiendo del país. El riesgo en menor y hay más y mejor localización. "Si un publisher te cagó y firmaste con uno solo, te cagó todo. Además, cuando son locales conocen mejor cómo hacer publicidad, cómo venderlo, etc.", dice Agustín. "Sí, ojo, ¡pero el trabajo se quintuplica!", ríe Alejandro.



¿Y la Argentina?

Una de las mayores críticas de la escena gamer argentina a Nucleosys es que Scratches nunca salió a la venta en nuestro país. ¿Qué fue lo que pasó? "Cuando se anunció el juego, mandamos notas de prensa a todos lados. Y la verdad es que a nadie le interesó, pasó sin pena ni gloria. Eso, en contraste con lo que pasó afuera... como que nos hizo ver que el palo no estaba acá y nos concentramos en el mercado internacional –dice Agustín–. Acá nadie se acercó, ningún distribuidor, nadie. Nosotros nos acercamos a algunos y nos miraban con cara rara. Hasta nos boludearon un poco". Aún así, Nucleosys quiere lanzar el juego en el país, y Alejandro se sincera: "Es feo decirlo así. A mí un día me gustaría entrar a Musimundo y verlo. Pero no hay apoyo de nadie. Nosotros seguimos con la idea de lanzarlo, aunque sea por nuestra cuenta, pero los tiempos no nos dieron".



El Futuro de Nucleosys

El haber desarrollado Scratches abrió muchas puertas a este par de desarrolladores, sin contar todo lo que la experiencia les enseñó. Actualmente se encuentran diseñando su segunda aventura gráfica (muy de la vena de Scratches, de terror psicológico y personajes atormentados), trabajando para encargos internacionales y desarrollando –junto a un grupo de colegas- un proyecto Top Secret para la Argentina del que pronto tendremos novedades en esta revista.

Su modelo de negocios continuará sin cambios. Seguirán ellos dos, solos, desarrollando aventuras gráficas de calidad, y juran que no caerán en la tentación de hacer advergaming, una de actividades que más dólares deja a los desarrolladores argentinos. "Con el advergaming no podés contar nada. El punto es hacer algo que perdure en el tiempo. Algo que vos digas, 'uh mirá, me acuerdo cuando jugué Scratches y me dejó una sensación buena, satisfactoria'", dice Agustín. "Yo lo veo como que tanto esfuerzo, tanta cosa que uno invierte en un desarrollo, no se puede traducir sólo en dinero", lo secunda Alejandro.

Amén.

Maximiliano Ferzzola



StarCraft II



Seúl, Corea del Sur. En el único lugar del mundo donde los fanas llenan un estadio entero por amor al fichín, el Blizzard's Worldwide Invitational 2007 muestra todo el poderío que mueve una licencia gigantesca. En ese país la pasión por Starcraft provoca caos de tránsito, torneos con premios jugosos y hasta finales que se transmiten por televisión para millones de espectadores.

La multitud ruge cuando las luces del inmenso estadio se desvanecen para dar lugar a una cinemática que corta el aliento. En ese súbito silencio, antes del nuevo estallido de voces emocionadas, el misterio se convierte en fervor: la cinemática muestra un interior de ciencia-ficción, nuevo y al mismo tiempo reconocible, que sólo puede significar el retorno del mayor y más poderoso RTS de todos los tiempos.

En la súper pantalla del estadio, un enorme prisionero avanza de mala gana, echando humo y sudando como el condenado que es. La calidad del rendering es increíble, superior. De las paredes brotan brazos neumáticos. Los grilletes que lleva en los tobillos caen, cortados. Los sonidos metálicos aturden. La multitud espera. Turbinas acelerándose, estruendos, chispazos, partes de coraza que se atornillan y sueldan al castigado cuerpo del grandote, que no para de fumar. El tipo no puede ser otro que Tychus J. Findlay, el más duro de los Marines Terran. El proceso biomecánico, casi cruel, definitivamente aterrador, lleva pocos segundos. El exoesqueleto transforma al bruto en una bestia destructora de dos metros y medio de altura; el poderoso soldado se encuentra listo para la guerra. "Hell, it's about time", ronca, mordiendo el puro, y la cinemática termina reemplazada por el atronador logotipo de Starcraft II. La gloriosa escena muestra por dentro el proceso que toma la creación de la unidad más elemental del juego cada vez que ordenan su construcción a la Barraca. Esa noche, Seúl hierve de entusiasmo.



Starcraft II saldrá en algún momento de 2008, diez años después de su primera aparición, acarreando la difícil tarea de sobrevivir a las expectativas de los millones de fanáticos, para quienes no existe nada parecido en el mundo de los juegos de estrategia en tiempo real. Si uno lo piensa en retrospectiva, casi parece más sencillo sobrevivir a una horda de zerglings alimentados a viagra. [N. de Ed.: Podríamos trazar un paralelismo con esta misma revista.]

Aun después de todos estos años, Starcraft y su expansión Brood War siguen marcando el ritmo para el resto de los RTS. Su calidad, gameplay, el balance de unidades, árbol tecnológico, la historia y su ejecución global, parecen insuperables en términos de diseño.

Estamos hablando de Blizzard, sin embargo. Ya lo hicieron antes, cuando superaron a Diablo, y luego a Warcraft. Es una compañía eficiente. En lugar de lanzar decenas de títulos, concentra su esfuerzo en unas pocas licencias que el público aprende a adorar. Blizzard se toma todo el tiempo necesario y, en el caso de Starcraft II, el presupuesto de desarrollo es ilimitado. No se trata de lanzar el juego en una fecha determinada, sino de hacerlo cuando llega al nivel de perfección, o casi. Sería bueno que las otras compañías tuvieran la misma filosofía y visión de negocios.

Hoy, Blizzard es la compañía de mayor prestigio y éxito comercial. World of Warcraft cuenta con más de 9 millones de suscriptores que pagaron 40 dólares por el juego y todos los meses 14 dólares más. ¡Multipliquen! Para los aliens que no saben de qué estamos hablando, WOW es un juego de rol en línea donde grandes comunidades de jugadores llevan una vida paralela de aventuras y heroísmo. Como negocio, supera a cualquier otro, incluso a los monstruos como Halo, Grand Theft Auto o Final Fantasy.

Starcraft II se encuentra en desarrollo desde 2003, cuando terminaron de hacer The Frozen Throne, la expansión para Warcraft III. Cinco años de desarrollo, nada menos. Por supuesto, revelar tremenda noticia implica dar detalles para que los fanas hagan girar la rueda y la buena nueva se expanda a velocidad supersónica.

Desde aquel momento a hoy, el sitio oficial del juego (starcraft2.com) fue develando poco a poco más elementos, mostrando las nuevas unidades, los cambios a las conocidas, respondiendo preguntas y listando varios videos, entre los que hay del gameplay en acción y la espectacular cinemática exhibida en Corea, o más recientemente en la BlizzCon que se llevó a cabo en el Centro de Convenciones de Anahim, California. Si no la pudieron ver, corran a bajarla porque se van a babear como un Zerg. No hay nada de similar nivel. Nada.

It's about time

Los juegos de Blizzard se caracterizan, entre otras virtudes, por tener escenas cinemáticas de tan brutal calidad que uno se muere por jugarlos. Con cada título, la valla sube más alto, y los muchachos del departamento de arte brincan como conejos drogados.

Para las cinemáticas de Starcraft II se usó software comercial, pero dicen estar llegando al límite de lo que este puede lograr. Por ejemplo, el conteo poligonal



El equipo artístico utilizó el estilo semi-caricaturesco, exagerado, con el que se conocen sus juegos. "No nos preocupamos por ser realistas. Cuando los personajes se ven pequeños en la pantalla, necesitan colores fuertes y saturados", explica el Director de Arte, "en conjunto con siluetas bien definidas".





del Marine en la cinemática toca los cinco millones. Cuando estaban tratando de renderizarlo, no pudieron porque el soft se congelaba. Debieron hacer renders separados. Ahora piensan utilizar un soft más potente llamado RenderMan, desarrollado por Pixar para sus películas. Impresionante.
En cuanto a los modelos 3D del juego, la cantidad de polígonos es también muy alta para cada unidad; un Zealot (Protoss) está conformado por 1500 polígonos. Y estamos hablando de la posibilidades de tener 300 unidades en pantalla al mismo tiempo, moviéndose y luchando. Cada modelo sigue el proceso estándar de modelado. Blizzard usa 3DStudio Max, hace el mapeo normal y texturiza con Photoshop. Luego aplica el software que llama StarTools para integrar el arte al juego. Esta herramienta será distribuida al público, junto a otra para crear mapas personalizados llamada ScummEdit. Es típico de la compañía facilitar el mismo editor que se usó al desarrollar los niveles y escenarios, para que la comunidad extienda la vida del juego. El editor, mucho más potente que el de Warcraft III, permitirá montar scripts y disparadores de eventos con gran facilidad.
El engine o motor de Starcraft II se construyó sobre DirectX 9 y usa iluminación por píxel, normal, rendering y tone mapping e integra física Havoc, que en el juego se puede ver cada vez que las unidades son eliminadas: los fragmentos caen al suelo con mucho realismo antes de desaparecer. Habrá que tener soporte de pixel shader 2.0 y al menos 128 MB de video RAM.

El fin de todas las cosas

El foco, puesto en la competitividad online a través de un renovado Battle.net, no distrae al equipo del modo single player. Esta vez veremos una evolución en la interfaz y de la narrativa. Los grandes acontecimientos del guión se revelarán a través de las increíbles cinemáticas, pero la historia se contará también por medio de escenas animadas con el mismo engine.
El juego comienza cuatro años más tarde del final de Brood War, con Jim Raynor, uno de los protagonistas principales del universo Starcraft, al comando del crucero de guerra Hyperion. Raynor, un simple raider, se convertirá en un verdadero héroe esta vez, pero ahora su preocupación



Las tres razas jugables presentan un estilo que se reconoce instantáneamente, con colores que denotan lealtad entre sí. "Cada unidad tendrá tres variantes de animación para que todo se vea mejor cuando múltiples personajes ocupen la escena".

es calmar a parte de la tripulación amotinada. Están sobreexcedidos de trabajo y mal pagados. Como jugadores veremos el puente de mando de la Hyperion, con los personajes de pie. Se podrá interactuar con los miembros de la tripulación, navegar por una rama de diálogos, y consultar datos en un mapa galáctico acerca de planetas y misiones por hacer. Al modo de un Privateer, se podrá elegir cuál misión hacer y dónde, recibiendo instrucciones y consejos sobre qué equipamiento requiere cada objetivo. Esta vez sólo será posible desarrollar nuevas tecnologías pagando por ellas, ya no será un proceso lineal y habrá que seleccionar cuidadosamente las prioridades.

La primera misión Terran llevará a Raynor –y a su segundo al mando, Matt Horner– a un lejano mundo en busca de un artefacto custodiado por los Protoss. Hay un grupo llamado Moebius Foundation que pagará muy bien por el trabajo, y Raynor piensa que será suficiente para apaciguar a los rebeldes.

Elegida la misión, se recomienda el uso de la nueva unidad Viking, una nave aérea que puede transformarse en mech para atacar por tierra. Raynor compra la tecnología y a continuación el juego pasa a su modalidad primordial: la estrategia en tiempo real. Una vez logrado el objetivo, veremos una escena donde Raynor parece dirigirse a la cantina de la Hyperion, pero en mitad del trayecto se encuentra con un viejo templario Protoss, Zeratul. La criatura advierte a Raynor de que el artefacto es "el fin de todas las cosas", posiblemente un dispositivo dejado por los Xel'Naga, la enigmática raza superior que alterara el ciclo evolutivo de Protoss y Zergs.

Sólo estas y los Terran serán las especies jugables, de modo que la aparición de los Xel'Naga, y seguramente del misterioso Samir Duran, se espera sea nada más en el modo single. Otra figura que volverá será la bella monstruosidad llamada Kerrigan. ¡Si hay que hacer contacto con un alien, que sea con ella!

Niebla de guerra

El gran desafío es superar la jugabilidad de Starcraft. Blizzard apunta a partidas de 20 minutos, muy rápidas y agresivas, por ahora con un máximo de 8 jugadores. Si bien los "casual gamers" podrán disfrutar del juego, los más habilidosos

absolutamente aplastarán a los de menor habilidad. Esto difiere de Warcraft III, donde el nivel de skill tiene un impacto menor. No desaparecerán los "rushes", por supuesto, pero las primeras ramas del árbol tecnológico están siendo pensadas para contrarrestarlos y agregar mayor variedad.
Cuando una unidad ataque desde la niebla de guerra, ya no se revelará y por tanto no será posible devolver el fuego; para ello habrá que enviar una unidad para disipar la niebla. Nuevas torres de radar podrán detectar al enemigo moviéndose en la niebla (se verán como puntos rojos), con lo que sabremos que se aproxima un ataque pero no su formación. Algunas unidades del primer juego desaparecieron (aunque estarán disponibles en el editor de niveles) y otras nuevas llegarán a dar batalla. Estas son tan poderosas como versátiles, y como siempre cada una tiene su forma de contraataque, aún las más poderosas como la colosal nave nodriza Protoss. Las tres razas son muy distintas entre sí, pero el balance estratégico es la religión de Blizzard.
La recolección de minerales y gas continuará, con una diferencia más que interesante: habrá cristales amarillos, que proporcionarán recursos más rápido pero a mayor riesgo de ataques enemigos. Será una cuestión estratégica decidir por los cristales azules, lentos pero más seguros. Lo mismo pasará con los depósito de vespene.
Los Terran podrán usar los depósitos de suministros para bloquear la entrada a ataques enemigos, pero se pueden enterrar momentáneamente para no obstaculizar a las propias tropas.
El Colossus (Protoss) es un trípode con láseres al estilo Half-Life 2 que huye de las unidades nuevas Zerglings, que ahora pueden mutar en esferas de ácido rodantes que disuelven cualquier metal. Los Zealots (Protoss) cuentan con un upgrade que les permite cargar contra el enemigo, ganando tiempo para desgarrar y morder. El Inmortal (Protoss) es un tanque trípode con un escudo que retiene disparos pesados, aunque vulnerable a los pequeños Reapers (Terran), tipos que calzan pistolas dobles y saltan por los desniveles del escenario con sus jetpacks, atacan y rajan. La Mothership Protoss es una unidad con tres tipos de ataque tan potentes que parecen, por ahora, imposibles de contrarrestar.

Muchos más son los cambios al gameplay, todos fascinantes, lo cual termina con las especulaciones de los fans, que temían una mera actualización al 3D y que lo demás fuera imposible de mejorar. Pero no, cuando uno investiga los cambios en Starcraft II, siente que se está ensamblando, entre chispas y truenos, al nuevo gran emperador del género.

Durgan A. Nallar

La Hyperion

Los personajes ahora pueden dialogar entre sí en el puente de mando de la Hyperion, y la mesa holográfica permite consultar información y lanzar las misiones. Starcraft II es exclusivo de PC y Mac.



ESRB

La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano establecido en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es advertir y promover la calificación de los videojuegos de acuerdo a su grado de madurez.



EARLY CHILDHOOD – Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padres puedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE – Niños desde 6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10 – Niños desde 10 años. Puede contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave y/o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



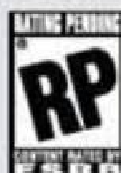
TEEN – Para personas desde 13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE – Apropiado desde los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.

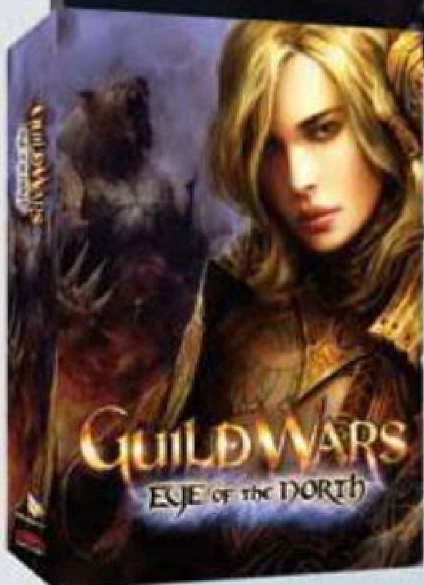


ADULTS ONLY – Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING – Tí-Título cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

GUILD WARS
EYE OF THE NORTH



Sorteo

Se pueden ganar la nueva expansión de este espectacular MMORPG, por cortesía de Buenos Aires Games, su distribuidor oficial en Argentina, ingresando a nuestro portal y participando en los foros de Clanes y Guilds Irrompibles.

El día 15 de octubre publicaremos un acertijo (habrá que buscar algo en esta revista) y el primero que postee la solución será el ganador. ¡Los esperamos!

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera, a nuestro entender, 6.0 puntos sobre 10, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso, ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 7.0 son muy buenos, y los de 8.0 son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 9.0 se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Medal of Honor: Airborne



Editor: Electronic Arts / **Desarrollador:** Electronic Arts
Género: First Person Shooter
Lanzamiento: Septiembre 4, 2007
Jugadores: 1 (12 online)
Requerimientos mínimos: P4 2.8 GHz, RAM 1 GB, Video 128 MB (GeForce 6600GT, ATI Radeon X1300PRO), Windows XP SP2.
Req. recomendados: P4 3.0 GHz, RAM 1 GB, Windows Vista
Web oficial: www.ea.com **Esrb:** TEEN
Plataformas: PC / Xbox 360 (PS3 en noviembre)

Locos del aire.

Intensidad del juego, ambientación, el engine.

La campaña es muy corta, problemas de IA, el multiplayer debería ser más variado y pulido.

7.5

Hora de ponerse el uniforme del soldado Boyd Travers, de la división de infantería aerotransportada del ejército estadounidense en la Segunda Guerra Mundial. Sí, esos limados que se lanzaban en paracaídas directo hacia la acción, cumpliendo un rol clave para el éxito Aliado.



Un tiro al aire

El single player consta de seis capítulos (Husky, Avalanche, Neptune, Market Garden, Varsity y Der Flakturm), y se liquida invirtiendo no más de diez horas de juego. Es honestamente muy corto, incluso para los estándares actuales.

Lo excelente está en la intensidad del juego, por momentos es absolutamente vertiginoso, adictivo, complicado y, lo mejor, muy bien ambientado. De esto último, es responsable en gran parte el Unreal Engine 3.0, cuya tecnología posibilitó un nivel audiovisual excelente para acompañar la jugabilidad. La utilización de shaders de avanzada, gran cantidad de polígonos, texturas de alta calidad y soporte para audio 5.1 cumplen con creces su cometido. Otro punto a favor es que, conforme avancemos en la campaña, la utilización frecuente de determinadas armas tendrá su recompensa, en el manejo de las mismas (recarga más rápida, por ejemplo), y además habilitando upgrades que mejorarán nuestra performance en el campo de batalla (mayor capacidad de almacenamiento de municiones, miras telescópicas, etc.). Dentro de nuestro arsenal, tendremos a nuestra disposición ametralladoras, rifles, shotguns, lanzamisiles y pistolas. Los modelos son fácilmente reconocibles, por estar presentes en otros juegos ambientados en la Segunda Guerra.

Mirando lo negativo, de inmediato salta a la vista la IA de nuestros aliados. Tienen una horrible tendencia a abalanzarse a lo mariposón directamente hacia el fuego de los soldados del Eje: jamás podremos depender de ellos para avanzar en las misiones. Por el lado de los enemigos, los patrones de comportamiento son bastante predecibles, pero, sin embargo, en general se distribuyen territorialmente de una manera que nos complica bastante. La mejor forma de sobrevivir es: primero, maniobrar convenientemente con el paracaídas al inicio de cada misión; segundo, priorizar los objetivos (no perder el tiempo boleteando nazis a lo Wölfenstein) y, tercero, elegir bien el lugar en el cual abrir fuego. Si no lo hacen, van a terminar muy seguido patas arriba como cucarachas. Si a eso le sumamos que el juego salva nuestro progreso automáticamente en checkpoints predefinidos, bueno, podrían llegar a acordarse de las mamás de todo el staff de EA, también muy seguido.

Flojera de guerra

Medal of Honor: Airborne es un buen FPS, pero se requiere de mucha paciencia para liquidar la campaña, resistiendo la tentación de desinstalarlo. Además, no se hizo énfasis en el multiplayer: si bien es muy potable, resulta demasiado simple, limitado. En definitiva, los fanáticos esperábamos bastante más.

[i] Federico Brancaccio

El Multy

Hay un total de seis mapas, tres que vienen del single player, y tres adaptaciones de Allied Assault, el título originariode la serie. Podemos ser del bando Aliado o del Eje, y los modos de juego son airborne teammatch (comienza con los Aliados lanzándose desde un avión), regular teammatch (competencia entreequipos), y captura de tres banderas neutrales, al estilo Battlefield. Para jugar online es necesario crear una cuenta en los servidores de EA.

John Woo's Stranglehold



Editor: Midway / **Desarrollador:** Midway
Género: Third-Person Shooter
Lanzamiento: Septiembre 18 de 2007
Web oficial: www.totalwar.com
Esrb: Mature
Plataformas: PC / Xbox 360 / PlayStation 3
Jugadores: 1 (hasta 6 online)
Requerimientos recomendados: Dual Core, 2 GB RAM NVIDIA GeForce 7800 o ATI X1600 (o superior), 15 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP SP2, Windows Vista.

¿Tal vez demasiado Tequila?

Mucha bala y cámara lenta, cosas rotas. Gráficos.

Corto como patada de mula. Repetitivo. Multiplayer plomo.

6.0



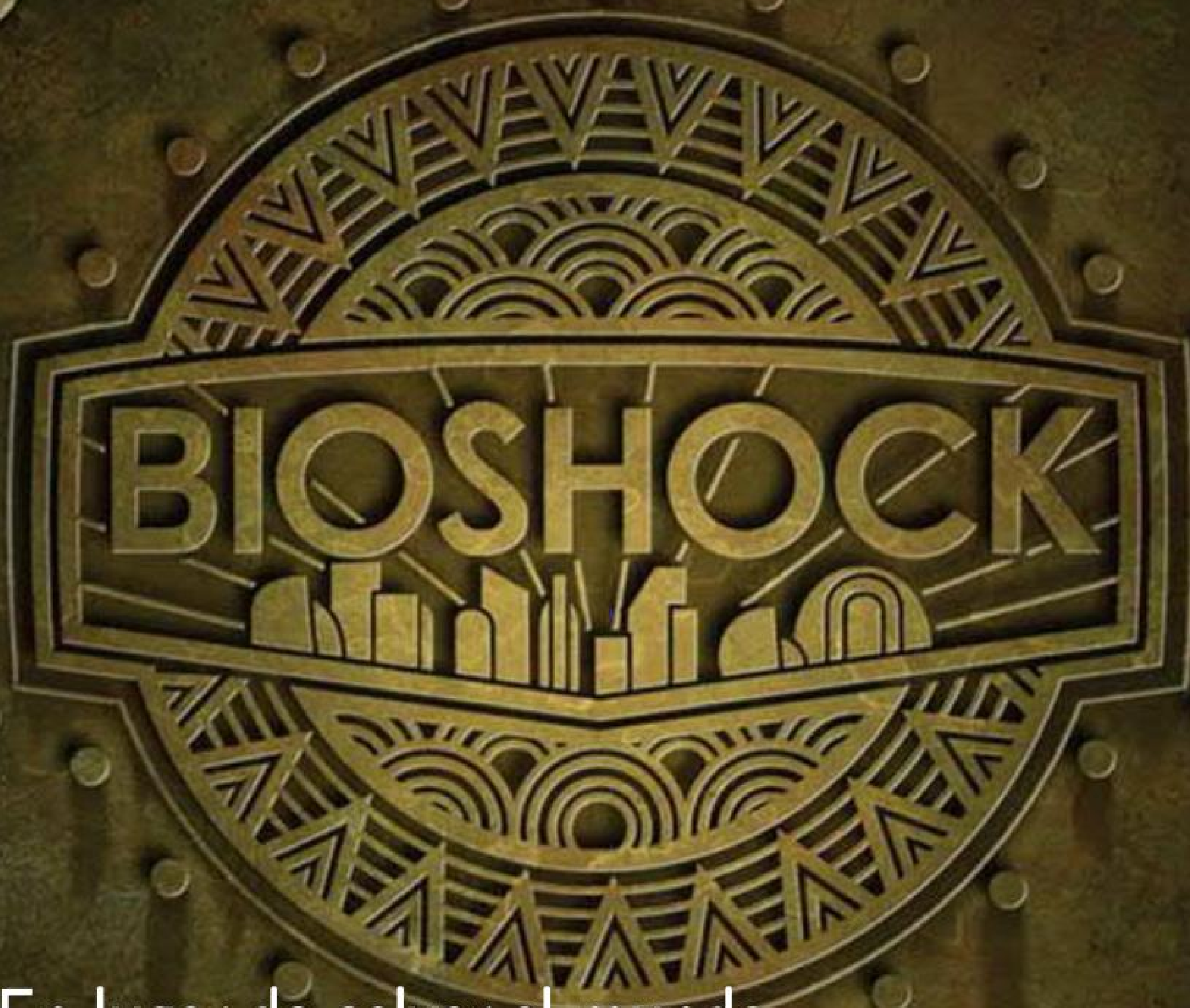
O Max Payne era en realidad un chino ilegal infiltrado en la ciudad de New York, o John Woo y la gente de Midway se copiaron TODO para hacer Stranglehold. Porque sinceramente, más allá de los gráficos y las miles de balas y todo el chirimbolo que vuela por el aire cuando Chow Yun-Fat se revienta a tiros con los malos de turno, esto ya lo vimos antes.

Stranglehold viene a cumplir el rol de secuela para la película Hard Boiled, también dirigida por nuestro amigo John, y también con el loco de Chow a los saltos y repartiendo tiros. Y como todo lo que ha hecho John Woo en su vida cinematográfica, escenas con decenas de miles de tiros se codean con cámaras lentas, mientras que los tipos caen de manera ultra-coreografiada, y al viejo Chow ni siquiera lo despeinan. No es que nos queramos poner la gorra con John pero, todo esto es-muy-creepy de ver a esta altura del partido. Cuando salió Max Payne, todos se llenaron la boca diciendo que el juego era un tributo-homenaje-recordatorio a la carrera y al estilo de trabajo de John Woo. ¿Pero qué pasa cuando el maestro hace exactamente lo mismo que los aprendices?
La trama está muy lejos de ser el gran súper-proyecto de Hollywood. Al inspector Tequila (o sea Chow) le liquidan a un colega, además de secuestrarle a la hija y a la ex-novia, lo que le da las excusas suficientes como para ir y armar flor de kilombo. ¿Cómo lo arma? Con el repertorio de siempre: Berettas, escopetas, ametralladoras, y el infaltable lanzacohetes que sería ideal para bajar a ese helicóptero rompe-kinotos que hay dando vueltas (sip, hay uno acá también), siempre y cuando logremos tenerlo encima. Y entre las balas, las armas, los muertos, y el Tequila Time, se van a encontrar con el típico puzzle descolgado que hay que pasar sí o sí para poder avanzar, o sea, pegarle un tiro a esa maderita bananera para que caiga la plataforma, y así poder subir. Un ejemplo más de la ironía en los videojuegos: A un tipo que puede esquivar balas, lo frena un cacho de madera.

Si este juego hubiera salido uno o dos años antes que Max Payne, habríamos dicho que era un juegazo, y de paso, tildado al pobre Payne de copia barata. Pero salió en 2007, y las cosas son casi a la inversa. Más allá del placer visual que pueda causar (si es que tienen tiempo entre todos los tiros de ver cómo la latita de atún que está arriba de la mesa sale volando), van a ver que Stranglehold no reinventó nada en el género. Lo van a agarrar, lo van a dar vuelta en las siete horas y pico que toma terminarlo, desbloquearán algún que otro extra, desecharán el multiplayer por flojo y lo van a tirar en un rincón.

Ah, ojo: el juego en disco pesa 15 GB, pero para instalarse requiere 50 GB libres.

[i] Lisandro Pardo



En lugar de salvar al mundo, traté de salvar mi trasero.

Una foto, un asiento de avión. De pronto oscuridad y el sonido de las turbinas forzadas al máximo. Oscuridad otra vez. Abro los ojos y veo agua, me falta el aire. Mientras me ahogo veo objetos flotando frente a mis ojos. No son míos. Una cartera de mujer, un collar que podrían ser de alguna pasajera del avión, o tal vez de Rolo que le gusta disfrazarse de mujer. Reacciono y nado hasta la superficie. Arriba todo es un caos, fuego, explosiones y la cola del avión que se sumerge lenta en las oscuras profundidades del mar con un sordo quejido de metal. No, no, no es un capítulo de LOST; es el principio de uno de los mejores juegos que dio este tímido 2007: BioShock.

El maravilloso mundo de BioShock. Rated B (de babiecas)

En Buenos Aires, mi hija se despierta otra vez. Debo abandonar. Cuando vuelva a la acción, 15 minutos más tarde, mi personaje estará insultándome en todos los idiomas que vienen disponibles con esta versión. Imaginen flotar en el océano y quedar en pausa un cuarto de hora en medio del agua helada del Atlántico. Yo me rehusaría a que me controlen, pero claro, el personaje tiene que salvar su trasero y yo soy el único que puede hacerlo.

Vuelvo al control. Mientras nado hacia el único pedazo seco en medio de ese océano, me abro paso entre los restos del avión. Al parecer soy el único sobreviviente. El año es 1960. Tomo aire en lo que parecen las escaleras de un faro perdido en medio del océano y, mientras mis ropas se escurren, abro una puerta que conduce a un habitáculo esférico. Sin dudar un segundo, toco la única palanca que hay en él, sin saber que sería el inicio de una pesadilla tal vez peor de la que ya estaba viviendo entre mi hija y el naufragio. La esfera me arrastra rápidamente hacia el abismo líquido. Allí abajo me espera una extraña ciudad sumergida llamada Rapture. Una abandonada e inmensa red de edificaciones con hermosos tintes art decó que matarían de envidia a cualquier arquitecto de las costas de Miami. Pero algo está mal... además de ser una fantástica ciudad bajo el mar en plenos años 60. Todo parece derruido y abandonado, y pronto descubro que lo que fuera en algún momento una metrópolis que brillaba con todo su esplendor ahora

se consumía lentamente en las profundidades junto a lo que queda de sus habitantes. Esos oscuros personajes a los que estaba por enfrentarme ya poco tienen de humanos, son criaturas deformes y torcidas por los excesos de una droga experimental que aceleraba sus funciones psíquicas. Rapture, la pesadilla de la que tengo que escapar, fue construida por un genio loco llamado Andrew Ryan para albergar una sociedad a la que él consideraba perfecta. Una ciudad cuyos avances científicos llevaron a sus habitantes a la ruina.
Rápidamente, me veo envuelto en una historia de la que no sé si quiero ser protagonista, ayudando a un tal Atlas que ni conozco, con la esperanza de que me diga cómo salir de aquí... si es que logro seguir con vida esta noche.
Esto es BioShock. Acción, condenada y espectacular, que no se detiene ni por un segundo; gráficos que quitan el aliento, un sonido increíble a veces sólo es silencio rasgado por los alaridos; siempre violencia descarnada, todo enmarcado en una historia de suspenso que cuesta más de veinte horas de travesía. Resumiendo, un fichín para hombres. Babiecas, abstenerse.

El código binario más lindo y más caro de mi vida

Conservando ese aspecto apocalíptico que tenían aquellos viejos clásicos de System Shock, esta nueva entrega nos mete de lleno en un oscuro mundo de horror y abandono. Como ven, tiene unos gráficos increíbles (que rara vez podemos apreciar por tratar de cuidar el pellejo). Portentosas edificaciones abandonadas y repletas de fabulosos detalles que solo máquinas de última generación son capaces de reproducir. Si hay un juego por el que vale la pena echarse un cambiazo de hard, es éste. Luces y sombras, efectos de luz, fuego, agua, bruma y humo hacen chorrear este fichín de pura delicia gráfica. En PC con todo al palo es infernal. En Xbox 360 se ve prácticamente igual, aunque una computadora con Windows Vista y DirectX 10 logra superar la potencia gráfica de la consola de Bill. Si buscan en Gamespot, encontrarán una comparativa gráfica entre ambos cacharros. En los dos es alucinante.



Desarrollador: 2K Games
Género: FPS / rol
Lanzamiento: Agosto 21, 2007
Jugadores: Single Player
Req. mínimos: CPU 2.4 GHz, RAM 1 GB, Video 256 MB, 8 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP, Vista.
Req. recomendados: CPU Core 2 Duo, 2GB de RAM, video 512 MB
Web oficial: www.2kgames.com/bioshock
Esrb: M
Plataformas: PC / Xbox 360

Unos gráficos del carajo, historia atrapante que combina FPS con detalles de rol. Muchas maneras de matar.

No tiene multiplayer y en PC el maldito sistema de SecureROM no permite más de 5 instalaciones

9.0

El motor de Unreal fue explotado al máximo en esta oportunidad y eso se hace notar. Ni bien asomé la cabeza fuera del mar en la secuencia inicial y vi el fuego, los reflejos en el agua y esas gotitas en la pantalla que nos dan la sensación de que nuestro monitor está salpicado, me di cuenta de que la humedad no sólo era virtual, estaba mojando mis pantalones de emoción. Pero claro, todo eso tiene un precio que supera el que 2K Games le puso a las cajitas de BioShock para PC, y ese precio es el hard que se necesita. (Felizmente, Pierru, mi dealer de hard amigo, no va a poder quitarle más dolaricos a mi agujereada billetera porque tenía todo lo necesario. Lo siento Pier, jijiji. Ve a venderle gabinetes con pescaditos a Rolo.) Podría contarles mucho más acerca de las delicias gráficas de BioShock si los enemigos me dieran tiempo a verlas. OUGH. Acabo de masticar una bomba incendiaria por hablar con ustedes. Nos vemos en en el próximo párrafo, donde voy a respawnear para contarles un poco más... si estas ratas me dejan.

El maravilloso mundo del auricular

El personaje está contento. Mi hija duerme pese a una calurosa noche y a los gritos descocados que vienen de una casa vecina. En el silencio de la noche porteña se oyen los alaridos impecables de dos desentonadas chicas que cantan sobre el vino y la pachanga. Un momento... ¿el vino, la pachanga y que el doctor "no sé cuánto" le hizo una cirugía que ella no quería hacerse? ¿Qué coño pasa aquí? ¿Quién es esa vieja arrugada que se arrastra por el tech...? ¡Zas! Me la dieron otra vez. Una vez más me enseñaron que hay que concentrarse en lo que uno hace. Estoy viejo, duermo poco y se nota. Por fortuna, en Rupture, al contrario que en Buenos Aires, uno no muere y se regenera en las "vita chambers". Solo para seguir escuchando retorcidas conversaciones de mutantes, niñas que hablan con enormes monstruos acerca de quitar "Adam" (la droga mutante) a los muertos y los pesados y sordos golpes de los pies. Todo el sonido contribuye a crear un fantástico y tenebroso clima de horror, aromatizado tímidamente por algunos refuerzos de suspenso musical. La mezcla es sencillamente perf... perf... Dios mío, ¿dónde está el maldito que está arañando las paredes? Esta vez no me van a matar tan fácil. Esta vez... esta vez... coño, esta vez es el estúpido de mi gato Viernes arañando la puerta. ¡Maldita sea, la vida del gamer moderno es muy difícil! Necesito auriculares.



SecureROM del demonio

En el mundo pirata en que vivimos, las compañías se desviven por evitar que nos casquemos con copias non sanctas. Ahí es donde 2K hizo entrar al SecureROM. Gracias a esta porquería antipirata ellos se aseguraban de que tuviéramos copias originales que solo podían instalarse dos veces. Una copia original no podía reinstalarse por tercera vez, ni siquiera en la misma computadora en la que fuera instalada originalmente. Si alterabas tu hard demasiado, ni siquiera una segunda vez. Por supuesto, el mundillo gamer se les arrojó a la yugular. Muy sueltos de cuerpo extendieron la capacidad de reinstalar de 2 a 5 veces. Muchachos, se soltaron de cuerpo pero igual nos cagaron a todos. Si uno PAGA por un juego tiene que poder jugarlo y reinstalarlo hasta el fin de los tiempos. Por eso PAGÓ. Quizás sea buena idea optar por la versión para Xbox 360, en caso de contar con una.

Como para ir cerrando... si encuentro la llave

Lo mejor de BioShock es la atrapante y oscura atmósfera. Con gloriosos tintes que mezclan un First Person Shooter con un juego de rol. Porque podemos juguetear con la genética al igual que los habitantes de Rapture lo han hecho... pero con un poco más de cuidado. Inyectarse te da poderes paranormales, pero no hay que abusar. Tenemos una cantidad limitada de espacios para alterar genéticamente nuestros cuerpos y devolverles a estas ratas un poco de su propia medicina. En un desesperado intento por paralizarlos para darles una golpiza, podemos electrocutarlos, incendiarlos, arrojarles objetos, nubes de insectos o congelarlos, y esos son sólo ejemplos. Nuestra estrategia al combinar estos poderes puede llevarnos a la victoria a pesar de la avanzada inteligencia del enemigo. Como si esto no bastara, podemos hackear artefactos de vigilancia o torretas defensivas para ponerlas a nuestro favor y proteger nuestro magullado trasero o personalizar las armas para hacerlas más poderosas. Todo esto suena muy complejo, pero no se preocupen, con un poco de picardía y apuntando a la cabeza del enemigo para aprovechar el daño localizado, todo puede lograrse.

BioShock se hace muy corto y no tiene modalidad multiplayer (una pena, me hubiera gustado mucho machacar el trasero virtual de mis amigos irrompibles). También la maravillosa física del juego tiene algunas tonteras por pulir, algunos cadáveres sufren mal de Parkinson, pero nada de esto puede empañar la delicia de jugar esta obra maestra, repleta de gráficas y acción poco vistas hasta el momento. Nada a excepción del SecureROM. Ahora, si me disculpan... tengo que salir de Rapture. Amanece.

Sebastián Di Nardo

Guild Wars
EYE OF THE NORTH

Editor: NCsoft / **Desarrollador:** ArenaNet
Género: MMORPG / **Lanzamiento:** Agosto 28 de 2007
Web oficial: www.guildwars.com
Esrb: TEEN / **Plataformas:** PC
Jugadores: Multiplayer Online masivo
Requerimientos mínimos: P3-1 GHz, RAM 512 MB, 64 MB video Ram (ATI Radeon 8500 o NVIDIA GeForce 3), 3 GB en disco. DirectX 8.0. Windows 98, 2000, Me, XP, Vista.
Requerimientos recomendados: P4-2 GHz, RAM 1 GB, ATI Radeon 9600 o NVIDIA GeForce FX 5700, 4 GB en disco. DirectX 9.0

Gwen para los amigos.

Excelente campaña, muchas nuevas quests, skills y sorpresas. Más razas.

No hay profesiones nuevas. Pocas novedades para el PVP.

8.2





Todo el mundo anda tan emocionado con Lineage II, que se olvida de lo bueno que está Guild Wars, un juego de rol masivo en línea de los muchachos de NCsoft que además de tener mejores gráficos, no requiere pagar una mensualidad para jugar en los servers oficiales. La diferencia es que aquí el espacio comunitario se comparte en determinados lugares del territorio, como ciudades y aldeas, pero cuando se sale de aventura el juego abre una instancia privada para la party. Esto posibilita quests muy detalladas y peleas épicas para grupos pequeños, más afectos a la emoción de las aventuras con argumento, que a la colección de poderes y equipo.

Guild Wars además permite espacios dedicados al PVP (Player Versus Player), cosa de no dejar afuera a aquellos que aman el alegror de la destrucción.

Desde Argentina, Guild Wars se juega al pelo y cuenta con una gran comunidad de amigos, incluso tiene un distribuidor oficial, Bs As Games, que este mes tuvo la gentileza de obsequiar un original para sortear (ver página 27) entre los honorables miembros de nuestro sitio en Internet.

Eye of the North es la tercera expansión, pero la primera que requiere uno de los anteriores –Prophecies, Factions o Nightfalls– para instalarse. Está pensada para los jugadores de nivel 20 o superior, y trae tres campañas repletas de misiones, nuevas habilidades, y dungeons casi imposibles de pasar sin ayuda de jugadores reales en la party, porque la inteligencia de los NPC (personajes no jugadores) es uno de los pocos puntos débiles de la serie. Lo mejor de todo es que la campaña continúa la historia del juego inicial, que sigue tan pulenta como siempre. ¡Y con amigotes, casa sesión es una fiesta tremenda y mega épica!

Además de la campaña principal, por supuesto acumula una importante variedad de side-quests, con mucho que explorar y hacer pero al mismo tiempo bastante cortas, como para dejar satisfecho al mico cansado de laburar que sólo quiere pasar un rato salvando el mundo.

Hay nuevas razas, como los diminutos humanoides Asura y los cazadores Norn, que pueden transformarse en criaturas similares a osos cabrones. También hay héroes como Gwen (más crecidita, mami), Vekk, Anton, Jora y otros más. Entre los enemigos recién salidos del horno hay una buena cantidad de gárgolas, gusanos y algún que otro minotauro mala onda. Y como para cantar bingo, la cosa viene con minijuegos muy piolas como el de riñas de bichos.

Eye of the North está espectacular, realmente, aunque no lo recomendamos para los que recién arrancan con Guild Wars. Esto es para tipos como nosotros, bien machos (o chicas bien súper poderosas), gente acostumbrada a los peligros aterradores del ciberespacio.

[i] Mario Marincovich

Medieval II
Total War: Kingdoms

Editor: SEGA / **Desarrollador:** The Creative Assembly
Género: Estrategia / **Lanzamiento:** Agosto 28 de 2007
Web oficial: www.totalwar.com
Esrb: TEEN / Plataformas: PC
Jugadores: Single Player 1-2 / Multiplayer 2-8
Requerimientos mínimos: CPU 1,8 GHz, RAM 512 MB, Video 128 MB (1024x768), 9 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP
Requerimientos recomendados: CPU 2,4 GHz, RAM 1 GB, Video 256 MB

Que tus Cruzados aplasten al enemigo no tiene precio.

Más Total War, los cruzados, los teutones y nuevas oportunidades de hacer puré a mikos online

¿A quien se le ocurrió meter la conquista de América?

8.5



"La lluvia de flechas cruzó el cielo, señal para que los arietes vayan tras las puertas enemigas. Las catapultas comienzan su trabajo mientras, en perfecta formación y con el juramento de no dar ni un paso atrás ni rendición posible, mis Templarios aguardan su hora. Una brecha se abre. ¡Es el momento! Doy la señal y lanzo el asalto final. Muerte al hereje, ¡la victoria será nuestra!".

De Los libros del Gral. Fong-Tsi-Too

Escenas como esta se viven muchas veces en Medieval II: Kingdoms, y no es nada fácil. Para triunfar hay que combinar muy bien la táctica y la estrategia. Pero al margen de esto, lo fantástico de la saga Total War, en cualquiera de sus títulos, es la posibilidad de ver, oír y sentir todo, gracias a los cientos y miles de unidades que pelean en tiempo real, lanzando flechas y proyectiles, por las cargas de infantería y caballería o por la magnificencia de sus pueblos, ciudades o castillos.

Dependiendo de los distintos terrenos y climas, usamos diferentes tácticas –no sólo es cuestión de números (no se olviden de Leónidas)–, y avanzamos y retrocedemos tratando de hacer caer al enemigo en trampas o emboscadas; y cuando lo tenemos en retirada, lo perseguimos hasta acabarlo. Eso tampoco tiene precio. Ahora bien, un verdadero irrompible no toca jamás el impío botón [Resolución automática de la batallas]. No hay nada como comandarlas uno mismo, y ni hablar de batallar por Internet contra hasta otros ocho Generales: simplemente, la gloria.

La estrategia la desplegamos sobre el mapa o el tablero, donde podemos mejorar ciudades; convertirlas en fuertes o castillos; manejar la paz interior y el comercio; formar, mejorar, reclutar y sobornar unidades; usar la diplomacia; difundir nuestra fe y asegurar nuestro linaje.

Medieval II: Kingdoms incluye cuatro campañas con entre cinco y siete facciones cada una; y los escenarios se ubican en las Cruzadas, las guerras entre teutones y paganos, las islas británicas en 1258 y la conquista de América. Las campañas más atractivas son Cruzades (irrompible's choice) y Teutonic, por el componente religioso. Britannia no es un desafío menor, y Americas no deja de estar buena: hay mayas y aztecas; pero ver indios formados con disciplina y estructura militar que, suponemos, no tenían, es como si le restara mística. [N. de Ed.: ¿No tenían?]

Hay unas 150 unidades y armas de asedio, y comandamos hasta a los refuerzos. Aumentaron la importancia de la religión y la influencia personal, y se incluye a personajes históricos, como Ricardo Corazón de León, Saladino, William Wallace, Moctezuma y Hernán Cortés. Los objetivos son los mismos: conquistar ciertas regiones o eliminar una facción antes de cierto número de turnos. Trae también seis nuevos escenarios multijugador y veinte mapas.

Resumiendo, los escenarios son atractivos, la factura técnica impecable, y la dificultad adaptable para todos los gustos, como siempre.

—Señor, es un honor para nosotros luchar a su lado.
—No, caballeros, es un honor para mí morir junto a ustedes. (Sí, de los libros del Gral. Fong-Tsi-Too.)

[i] Alfonso Gallo

Un fichín con historia

A finales de 2006, SEGA lanzó Medieval II. Antes fueron Shogun, Medieval y Rome, y todavía le quedan épocas y guerras que contar: están trabajando en Empires y también sacaron expansiones para cada uno de los nombrados.



World in Conflict

La fábrica de cadavercitos virtuales.

Hace unos días, como quien no quiere la cosa, los rusos anunciaron los tests exitosos de su nueva bomba no-nuclear, que deja a las de Hiroshima y Nagasaki como un chupete.
Ese fue el mensajecito de texto soviético a la insistencia de la administración Bush por emplazar baterías antimisiles en Europa. Mientras tanto, Corea del Norte sigue haciendo desfiles donde misiles del tamaño del Obelisco abundan mostrando sus virtudes como mujeres de mala vida por los bosques de Palermo.
En fin... que se pudre todo.

World in Conflict propone una realidad paralela situada allá por 1989, donde los rojos no tienen mejor idea que terminar lo que empezaron en la WWII, atacando territorios europeos, y barriendo todo a su paso sin ningún ejército alemán que intente detenerlos. Los americanos, defensores de la democracia y el estilo de vida capitalista, corren a defender a sus aliados... y cobran. Como en Irak, pero peor. La Unión Soviética aprovecha la ventaja, invade Seattle y lleva el conflicto a las tierras del ratón Miguelito.
Tendremos entonces 14 misiones single placer (no es un error, son placer puro) para impedir que el alfabeto ruso comience a ser moneda corriente en los "menús" de las cadenas de hamburgueserías americanas.

Simulación vs. Diversión

Si son de los que persiguen detalles históricos y unidades realistas, bueno... tenemos una mala noticia: World in Conflict apunta a la diversión y la simpleza por sobre



cualquier otra cosa. Unidades sencillas de manipular, suministradas en cantidades suficientes (por un sistema de puntos) como para que podamos controlarlas sin sufrir una apoplejía y con un poder destructivo propio del Coyote y el Correcaminos.
El equilibrio de las mismas hace acordar a los Total War, donde el balance y la efectividad de los ataques y defensas está dado por "qué ataca a qué, y que se defiende de qué". Ejemplos: la artillería es ideal para masacrar tropas, pero es cadáver si se enfrenta a tanques. Lo mismo pasa con los distintos tipos de helicópteros: los pesados barren con los tanques, pero beben su mamila si se topan con sus

Editor: Sierra Entertainment / **Desarrollador:** Massive Entertainment / **Género:** RTS / **Lanzamiento:** Septiembre 18 de 2007 / Jugadores: 1 Single Player / Online: 16
Requerimientos mínimos: CPU 2.2GHz, RAM 512 MB, Video 128 MB, 8 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP, Vista.
Req. recomendados: Intel Core 2 Dúo, RAM 1024 MB, Video 256 MB, 8 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP o 1GB RAM p/Vista
Web oficial: www.worldinconflict.com
Esrb: Teen
Plataformas: PC / Xbox 360

¡Gráficos del amor + una sinfonía de destrucción! Alec Baldwin como narrador. ¡El multiplayer, oh shi!

Historia cliché. Misiones basadas en tiempo: ¡son felices pero destruyen los nervios!

9.2



hermanos livianos o con infantería antiaérea. Hay puntos de refuerzo para gastar, y está claro que, como en cualquier otro RTS, a mayor poder destructivo, más puntos de refuerzo gastaremos... ¡las bombas atómicas no pueden costar lo mismo que un G.I.JOE bronceado!

Tengamos en cuenta que cada unidad tiene sus ventajas y desventajas a la hora de las balas, con lo cual no es cuestión de comprar a lo pavote porque aquí no tendremos recursos de sobra para recolectar como a veces ocurría en viejas glorias del género (C&C y el bienamado Warcraft, por nombrar dos).

Embarrando el campo del honor

Además de los puntos de refuerzos y el equilibrio de las unidades, una de las cosas más espectaculares que tiene este fichín son los puntos de "ayuda táctica". En castellano: hacé bien las cosas durante los combates y ganate unos cuantos puntos para comprar hermosas chucherías: ataques químicos, ¡NAPALM!, ataques de artillería, morteros, y la más poderosa de todas, la "nena de papá", una hermosa bomba atómica para incinerar a esos malditos soviéticos, o a los tontos amiguitos que osen hacernos frente. ¡Y qué explosión, por Dios! Ver para creer.

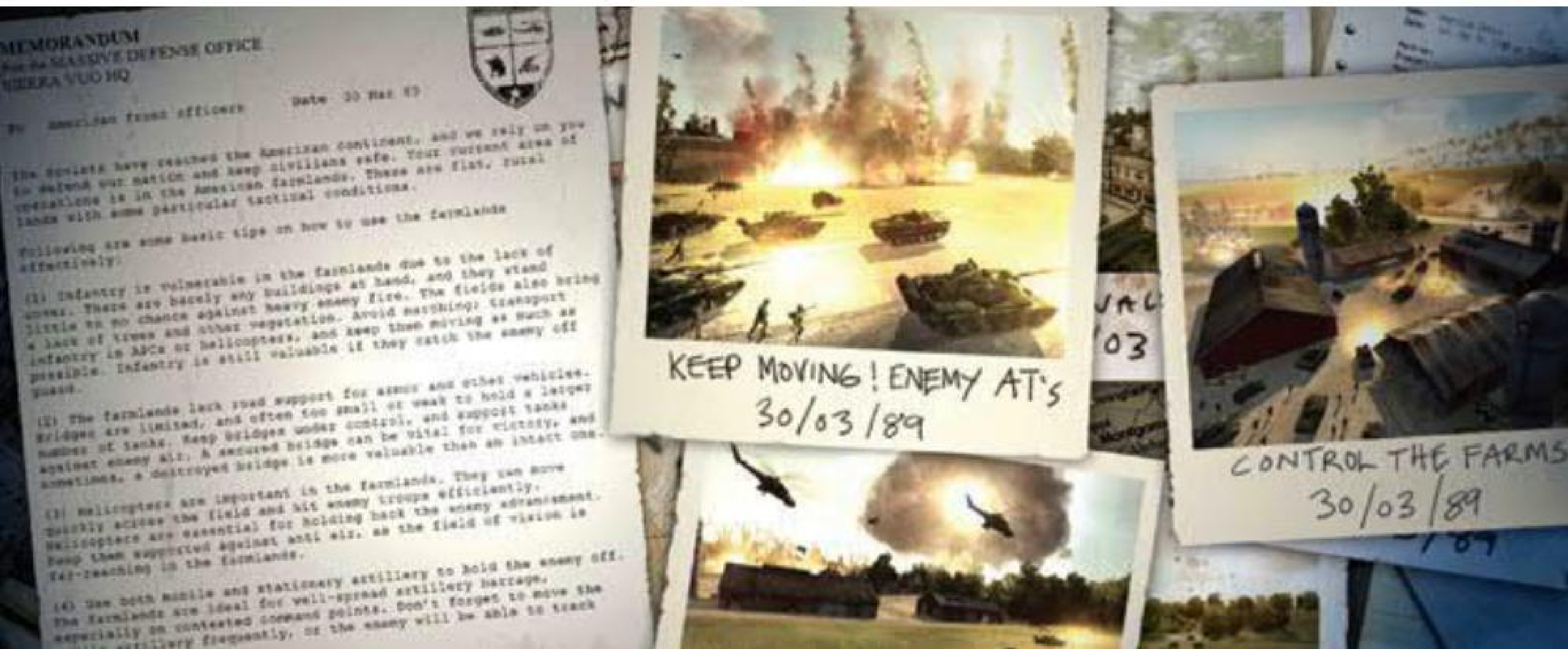
¡Pero qué gráficos, tovarish!

A los amantes de los RTS nos gusta el componente táctico, pero también el gore de la destrucción masiva: pequeñas y diminutas tropas sosteniéndose las tripas y gritando por sus pequeñas y diminutas mamás virtuales. Bueno, acá no hay de eso, pero sí tenemos escenarios totalmente moldeables a las contingencias del combate. Podemos volar edificios, quemar bosques completos (achicharrando a los pelmazos que en ellos se oculten ¿¡porqué no tuve NAPALM en Shogun Total War!?), dinamitar puentes, en fin... borrar del mapa ciudades sin ningún tipo de remordimiento. ESO agrega un componente táctico a cada escenario y hace sufrir a los tontos de nuestros amigos que estén mirando nuestro monitor y no posean una placa 3D como la nuestra (que es lo más divertido, claro).

El zoom es un chiche aparte. Probablemente ningún juego del momento logre igualarlo, con la salvedad de Medieval Total War (si cerramos un ojo).

World in Conflict es una joyita refrescante de esas que no abundan. Seguro, juego de estrategia del año.

Rodrigo Peláez



ABIT IP35-Pro

Fabricante: ABIT
Sitio web: www.abit-usa.com
Precio: $185 dólares en los EE.UU.



Abriendo la caja

Yendo al producto en sí, observamos un motherboard muy prolijo, basado en un PCB Azul sin colores estridentes. El layout de la tarjeta es impecable, ninguno de los puertos internos afecta a la instalación de otros, y ningún cable interfiere con los demás. Los conectores ATX de 24 pines y AUX de 12 V de 8 pines están en un lugar insuperable, casi pegado a los bordes de la placa, lo que facilita enormemente su conexión y no entorpece el flujo de aire.

Es un motherboard muy bien alimentado gracias a varias fases de regulación. La regulación de la CPU se hace con cuatro etapas análogas, pero la PCIe X16 tiene su propia etapa separada, a fin de que las placas con altos requerimientos de consumo no afecten la regulación de la CPU. Lo mismo sucede con la RAM, que tiene su propia fase de regulación de corriente. Gracias a este aislamiento entre componentes, podemos tener una tensión más estable y limpia, lo que ayuda a la hora del overclocking. La etapa MOSFET de control de potencia de la CPU está cubierta por un disipador de cobre macizo con un heatpipe que se comunica con el disipador del northbridge y el southbridge que ABIT denomina Silent OTES. Como el P35 no genera tanto calor, ni siquiera a la hora del overclocking, ABIT no ha instalado un cooler ni tampoco son necesarios, ni siquiera después del más duro castigo.

Yendo al detalle

Si bien el Intel P35 es un chip de rango medio (estamos esperando la salida del X38, que será el tope de gama de Intel), sigue siendo una solución muy completa con sus 21 lanes PCI Express. Además, el P35 es un chipset que está preparado nativamente para el uso de los nuevos procesadores con FSB1333 y 45 nm, de inminente aparición en este año, lo cual brinda una protección adicional a nuestra inversión.

ABIT ha agregado cosas destacables, como puede ser el uso de capacitores japoneses de estado sólido en toda la tarjeta; los capacitores de estado sólido son muchísimo más resistentes que los capacitores electrolíticos normales, lo que lo convierte, junto con el regulador, en uno de los componentes más críticos para el overclock y, a su vez, en uno de los más estables.

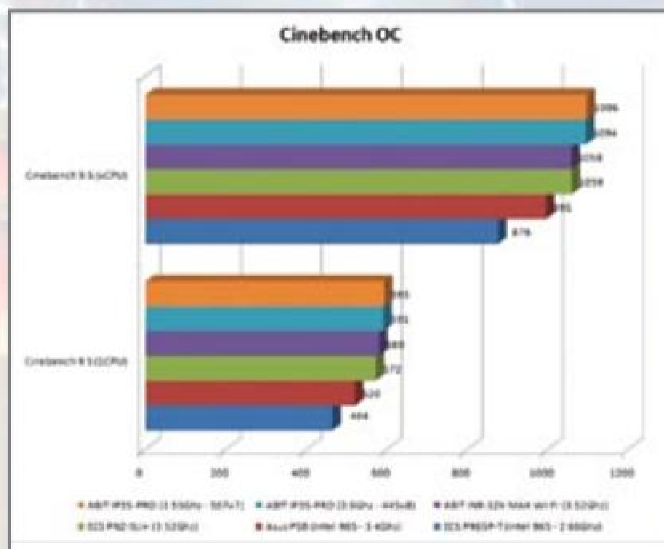
ABIT agrega, en el rear panel, el switch que nos permite hacer un CMOS Clear sin necesidad de abrir nuestro gabinete. Hemos esperado esta solución durante años. ¡Gracias, amigos! Como controladores de soporte al chipset, ABIT escogió varios chips. Tenemos el códec de HD audio Realtek ALC888, que cumple con creces su función. La parte de red está cubierta por 2 chips Realtek RTL8110SC que utilizan el bus PCI. A nivel FireWire tenemos 2 puertos de 400 Mbps, cortesía de un chip de Texas Instruments. Los puertos SATA externos se comunican con un JMB36X para la nueva norma de discos externos.

Por el lado de la conectividad de discos, tenemos 6 puertos SATA y 1 PATA, lo cual nos permite hacer configu-

Características Técnicas

>> **ZÓCALO:** LGA775 (Soporta Core 2 Duo, Quad y Extreme)
>> **CHIPSET:** Intel P35/ICH9R
>> **MEMORIA:** 4 zócalos DDR2 400/533/667/800 (dual channel)
>> **SLOTS DE EXPANSIÓN:** 2 PCIE X16 (Eléctricamente 1x16, 1 x4), 1 PCIE X1, 3 PCI
>> **AUDIO:** HD audio 8 canales (códec Realtek ALC888)
>> **RED:** 2 x 1 Gbps (Realtek RTL8110SC)
>> **FIREWIRE:** 2 puertos IEEE 1394A (400 Mbps)
>> **DISP. P-ATA/S-ATA:** 1/6 (300 MB/S). RAID 0, 1, 0+1, 5
>> **PANEL TRASERO:** 2 PS/2, 2 E-SATA (JMB36X), 2 RJ45, 6 mini-plug (audio), 2 SPDIF (Optical In, Optical Out), 4 USB, switch clear CMOS
>> **OTROS:** CD IN, 6 USB, 2 IEEE1394, switchs integrados de power y reset, 2 displays, 7 segmentos debugging de POST, ABIT uGuru connector





raciones de disco a voluntad. También tenemos un chip denominado uGuru, diseñado exclusivamente por ABIT, que nos permite manejar el overclock en forma dinámica desde Windows con una aplicación diseñada por la empresa. Además, uGuru tiene un conector que nos permite instalar el uGuru Panel, que es un panel que ocupa una bahía de 5 ¼, a fin de no sólo poder hacer overclock dinámico vía hardware, sino también monitorear temperatura y velocidad de los ventiladores conectados a ese panel. ABIT vende el panel en forma separada para este modelo de placa.

Las pruebas

Para probar este motherboard, empleamos un procesador Core 2 Duo E6400 (2.13 GHz, FSB 266 X8.0), dos módulos de memoria OCZ Reaper DDR2-1066 con latencias 5-5-5-15, una ATI Radeon 1650Pro y una fuente de alimentación OCZ Modstream 520W. Estimábamos que, al ser una placa madre de rango medio, íbamos a tener un overclock modesto... y nos equivocamos rotundamente.

En este aspecto, es de gran importancia el BIOS Setup. Y, al menos en la cantidad de opciones de tweaking, el producto de ABIT se luce mucho. Comenzamos colocando el clock base a 375 MHz (3.0 GHz para el procesador). Probando varias configuraciones distintas, sin modificar la tensión, la máxima frecuencia del procesador que obtuvimos sin que ocurriesen inestabilidades fue de 3.2 GHz. Subiendo la tensión del procesador (1.45 V), del MCH (1.33 V), del FSB (1.3 V) y del ICH (1.09 V), logramos un clock base máximo de 445 MHz, obteniendo 3.6 GHz estables de frecuencia. Y bajando el multiplicador a 7.0, logramos hacer escalar el FSB a 507 MHz, que es un nuevo récord personal en lo que se refiera al FSB máximo alcanzable. Con semejante potencial de overclock, llevar un Core 2 Duo a límites insospechados es cuestión de ponerse a jugar con el motherboard.

En las pruebas de rendimiento, este motherboard se comportó de maravilla, gracias a los altos valores de overclock obtenidos. Con el procesador corriendo a 507x7, y las memorias volando en 1014 MHz, obtuvimos unos valores de Super Pi que bajan en más de 2 segundos nuestros récords anteriores. Y luego, jugando con los divisores de memoria hasta los 1216 MHz en 5-5-5-15, obtuvimos el mejor récord de Super Pi: 37.800s.

En definitiva

Honestamente, es uno de los productos más poderosos con el que nos hemos topado. Alcanzamos nuestro récord personal del overclock estable y de máximo FSB con una tarjeta que cuesta la mitad que otras de alta gama. Si a esto le sumamos que soporta oficialmente FSB 1333 y procesadores de 45 nm (se vienen los Penryn en breve, y hay que estar listos), definitivamente es una placa madre que va a dar de qué hablar en todas partes. Y además está a un precio sumamente accesible, ya que en los EE.UU. se consigue por unos $180 dólares, poco más de la mitad de lo que salen tarjetas basadas con el 680i, y en el mismo segmento que un 650i o 680LT. Es una compra para tener muy pero muy en cuenta si están armando un nuevo sistema basado en Core 2 Duo o Quad.

[i] Pablo Salaberri



La PC para jugar



Esta podría ser información útil para muchos, que están un poco perdidos en cuanto a qué máquina necesitan hoy para ejecutar los nuevos juegos de PC. Si tienen una consola, por lo general, no hay graves problemas de rendimiento, aunque las nuevas computadoras ya pueden superar la calidad gráfica de estas.

Pablo Salaberri

PC de Low-End (Como para fichinear un ratito, viteh)	
Componente	Precio (USD)
AMD Athlon X2 Dual Core 4200+99	
2 Memorias de 512MB C/U (1024MB Dual Channel)	70
Disco Duro Western Digital 160GB SATA	67
Motherboard Gigabyte GA-MA69VM-S2 (AMD690G)	77
Grabadora de DVD Samsung	36
Gabinete Kit Teclado/Mouse/Parlante	50
Fuente 500 W. (busquen marcas reconocidas: VTB, Topower, etc.)	75
Total	**474**

Con esta PC pueden jugar varios fichines como FEAR en baja resolución NFS Carbon, PES6, Half-Life2... todo entre media y baja por el GPU integrado. Si quieren jugar a algo más pesadito, consideren poner una VGA externa por unos 150 morlacos más.

PC de Mid-End (No quieras Bioshock al palo, pero bueno)	
Componente	Precio (USD)
Intel Core 2 Duo E4400 (1.8Ghz, 2MB Cache)	160
2 Memorias de 1024MB C/U (2048 Dual Channel)	100
Disco Duro Seagate 250GB SATAII	86
Motherboard MSI P6NSLI-F	140
VGA PCI Express ATI Radeon 1650XT Sapphire	155
Grabadora de DVD Samsung	35
Gabinete Kit Teclado/Mouse/Parlante	50
Fuente 500 W.	75
Total	**801**

Con esta PC ya la cosa cambia, FEAR en 1024 en Medium-High corre sin problemas y ya los juegos un poco más antiguos corren en High sin despeinarse. BioShock en Medium a 1024 corre sin toser ni una vez.

PC de High-End (Vuela, y con un toque de Overclock vuela más)	
Componente	Precio (USD)
Intel Core 2 Duo E6420(2,13Ghz, 4MB Cache)	248
2 Memorias de 1024MB C/U OCZ Platinum XTC(2048 Dual Channel)	150
Disco Duro Seagate 320GB SATAII	100
Motherboard Gigabyte GA-P35-DS3P	220
VGA PCI Express EVGA Geforce 8800GTS 320MB	385
Grabadora de DVD Samsung	35
Gabinete Kit Teclado/Mouse/Parlante	50
Fuente 500 W.	75
Total	**1263**

Palpatine diría: "Powah, unlimited powah"... si bien a BioShock en alta resolución (o sea, más de 1280x1024) hay que bajarle el nivel de detalle, corriendo a 1280 con todo en High tiene que ser una seda gracias a la 8800GTS.

Los precios son aproximados para simple referencia. No incluyen monitor.

Steve Jobs lo hizo de nuevo



Steve Jobs, dueño de Apple, presentó el miércoles 5 de septiembre la nueva generación de los famosos reproductores portátiles iPod. Veamos qué nos trajo.

• **iPod Shuffle:** Sigue siendo un lindo clip de 1 GB que reproduce MP3... ideal para las chicas que no desean nada complejo y sólo quieren escuchar a Luis Miguel y Alejandro Sanz. Para eso alcanza y sobra con 1 GB de memoria. Viene en varios colores, y por $79 dólares (en los EE.UU.) se llevan uno a casa.



iPod Nano: El Nano ha evolucionado. Si ponemos un Nano de generación anterior junto a un ejemplar de este, podremos decir que estamos ante la presencia de "El gordo y el flaco". El nuevo Nano se hizo más enano, pero aumentó su ancho para poder alojar la pantalla de 2 pulgadas para reproducir video. Sigue siendo de 4 u 8 GB. Viene en varios nuevos colores (el color cereza la rompe), y su costo es de $149 y $199 dólares, respectivamente.



• **iPod Classic:** Es la nueva denominación de la séptima generación de iPod. Sobrio y elegante, aunque un poco pesado a causa del disco duro que le permite meter 80 o 160 monstruosos gigabytes, que se traducen en 40.000 canciones o 200 horas de video, reproducibles en su pantalla de 2.5 pulgadas. ¿Colores? Los clásicos blanco o negro. Su costo es de $249 dólares la versión pequeña, y $349 el monstruo "guarda tutto".

• **iPod Touch:** Aquí fue donde dijimos: "Odiamos al p*** de Jobs". Tomó el iPhone (celular del que habla todo el mundo, seamos realistas) y lo transformó en el mejor reproductor de MP3 que hemos visto. No sólo hizo un reproductor, sino que también dejó el módulo de Wi-Fi activo, con lo cual el iPod integra un browser (Safari) que nos permite navegar por Internet desde cualquier lugar en el que exista una red inalámbrica. Viene en 8 o 16 GB de memoria flash, y su costo es de $299 o $399 lechugas, respectivamente.

Síndrome de First Person Shooter

Produce daño psicológico a un hombre.

En el mundo de los juegos virtuales, una plaga está devastando a la población. Y, esta vez, headcrabs y calaveras en llamas que te vuelven zombis no son el problema. La nueva enfermedad es psicológica. La llaman FPSS o First Person Shooter Syndrome.

"Estamos viendo casos de FPSS por todas partes –dice el Dr. Duke Freeman, Jefe de Psicología de la Universidad Hopkins–. Quiero decir, esto estuvo pasando desde principios de los 90, pero ha ido empeorando desde el mejoramiento de los gráficos, la invención de mejores engines físicos y escenarios más absorbentes". De acuerdo con el Dr. Freeman, el FPSS es una condición psicológica que provoca a los jugadores la sensación de estar dentro de un FPS (First Person Shooter), cuando en verdad están deambulando en el mundo real. El FPSS puede, aparentemente, conducir a la paranoia y al miedo a ciertos ambientes, tales como estaciones de ferrocarril y depósitos industriales.

Jacob McEwen sabe el problema que el FPSS supone para los jugadores. Él lo padece desde que jugó al popular Half-Life 2 por 35 horas ininterrumpidas. "Es raro, yo sé que es algo completamente irracional, pero ahora siento una total aversión a los entornos grandes, industriales. Cualquier cosa que parezca oxidada o destartalada me aterra. Cada vez que entro en cuartos oscuros, instintivamente busco mi linterna y mi arma; luego me doy cuenta de que realmente no llevo nada de eso conmigo –dice McEwen–. Estaba caminando por un supermercado unos días después de mi maratón de Half-Life 2 y vi un montón de paquetes de primeros auxilios en el piso. Alguien los había dejado caer por accidente, me imagino. Mi primera reacción fue: '¡Oh, mierda! Un montón de medikits. ¡Algo muy jodido debe de estar a punto de pasar!'. Eso realmente me asustó".

McEwen también experimentó problemas simplemente para entrar a su propio hogar. "Me acuerdo de que volví a casa después de ir a una fiesta o algo, y había cerrado con llave la puerta frontal antes de salir. Me puse muy molesto cuando intenté abrirla y estaba cerrada. Pensé: '¡Mierda! Ahora tengo que buscar otra entrada por todo este maldito lugar'. Ni siquiera se me ocurrió que podía usar mis llaves".

También sufrió un problema similar al intentar superar la cerca del patio, más alta que su cintura, cuando su compañero de habitación lanzó demasiado lejos un frisbee. McEwen perdió horas buscando rampas o escaleras cortas antes de comprender que podía trepar.

Según McEwen, a menudo se encuentra a sí mismo buscando una gravity gun inexistente para mover cosas a través de la habitación cuando está con mucha paja como para levantarse del sillón.



"No creo que el FPSS vuelva más violenta o físicamente agresiva a una persona –dice el Dr. Freeman–. Pienso que solamente incrementa el miedo a los edificios abandonados, cloacas y barriles explosivos".

Sin embargo, el abogado y activista anti-videojuegos Jack Thompson está en desacuerdo. Luego de leer el reporte público sobre el FPSS, Thompson hizo declaraciones: "El FPSS prueba que los videojuegos son responsables de todos los asesinatos, todos. En la historia". Cuando fue informado de que los First Person Shooters han existido solamente desde hace 15 o 20 años, Thompson gritó que somos todos homosexuales mentirosos, y luego nos demandó por acoso criminal.

Zach Seemayer

La sexualidad del gamer

Consejos prácticos para la mujer del adicto.

La sexualidad masculina está condicionada por diversos factores: algunos son psicológicos, otros sociales y otros... simplemente "fichinísticos". En el caso de un hombre normal, la potencia y el rendimiento de su pene es lo que le otorga su seguridad. En el caso de un gamer, habrá que sumarle a eso la cantidad de gigas que posee su PC; y los dólares que cuestan su placa de video, memoria RAM y –¿por qué no?– para los más exquisitos... monitor y accesorios.

La falta de dicho hardware de calidad podría terminar ocasionando una posible disfunción eréctil o impotencia, hecho que a muchas mujeres podría parecerles ridículo. El hombre gamer, al ser más sensible socialmente al logro y a la competencia, vive como un factor estresante el fracaso en una de sus batallas "computadoriles", y eso recae en nosotras a la hora del sexo. Es muy importante que entendamos esos dólares invertidos... invertidos en ella: nuestra enemiga, la PC.

Pero sepamos entender que, si ellos triunfan en un fichín, vendrán a nuestros aposentos con ganas de hacernos parte de su botín. De lo contrario, volverán mufados y sólo con ganas de soñar con la victoria no lograda y con estrategias para alcanzarla. Tenemos que entender que ella, que hasta ahora era percibida como una dura competidora, puede convertirse en nuestra aliada en el sexo. Tenemos que ayudar en la compra de accesorios para la PC; de esta manera, no sólo ellos se sentirán mejor, sino que nosotras también lo haremos, habiendo elegido ser parte del famoso "círculo vicioso del fichinero".



Una amiga, en una charla, me dijo que su marido se siente joven cuando juega; mi respuesta fue clara: "¡Dejalo jugar!". La resistencia a envejecer esconde en realidad uno de los mayores miedos masculinos, que es perder la potencia sexual. Si bien la andropausia (o climaterio masculino) provoca naturalmente una disminución del deseo y altera la calidad y frecuencia de las erecciones, el uso de la PC, en algunos casos, es como el Viagra: los hace salir de ese cuerpo decadente para entrar en uno atlético y apetecible, ese que creían tener a los 15 años, cuando jugaban a las primeras versiones del Counter-Strike.

Ahora bien, también tenemos a los fanáticos de 20, que no tienen ningún problema sexual, y a ellos les dedico estas líneas: Si ustedes cambiaran su preferencia por ir a jugar con "la otra"por el "rapidito"; si privilegiaran la calidad por sobre la cantidad; si valoraran la sensualidad como un placer que se logra a través de los cinco sentidos; si se centraran en entregar ternura, afecto y pasión a sus parejas, estoy segura de que obtendrían más que dos o tres horas de videojuegos por día. Obtendrían una linda placa de video para el día de los enamorados y la simple pregunta/afirmación: ¿Ganaste otra vez, mi glorioso guerrero de silicio?

[i] Afrodita

Martin Romero

Especie en desarrollo.

Un café, ruidosa tarde de Buenos Aires. Espero a que aparezca uno de esos enigmáticos personajes que tan escasos parecen. Allá, entre el gentío de la calle Corrientes, camina un game designer, un verdadero diseñador de juegos. ¡Sí, existen! Nuu. En realidad, existieron desde hace mucho tiempo, pero están ocultos como si fueran superhéroes, o delincuentes. Quizás sean ambas cosas.

Algo está cambiando en la Argentina. Las empresas que llegaron al país en busca de profesionales de los videojuegos, sumadas a las empresas nacionales grandes y pequeñas que están en actividad (con notable éxito), necesitan cada vez más de estos rarísimos señores, tipos capaces de imaginar, crear, organizar. Tipos como el que ven aquí, Martin Romero. Una rara especie que surge entre los rostros en blanco con una sonrisa, saluda, se sienta. Trae un bolso y tiene hambre. ¡Los game designers comen!

Primer descubrimiento.

Tengo muchos años de periodismo de videojuegos, pero sólo contadas veces estuve con un diseñador argentino, y en mi propio país. Para mí es una alegría cada vez que ocurre. Le pregunto cómo comenzó todo. "Hice la carrera de Licenciatura en Análisis de Sistemas en la Universidad Católica de La Plata y un Master de Ingeniería de Software en Tecnología de Videojuegos en Abertay, Dundee University, UK", dice, lo más pancho. "Tenía la guita", agrega, con una papa frita muriendo destrozada en las fauces. OK, no dejo de imaginarlo como un personaje y no como una persona real. Actualmente, Martin labura como Gerente de la División de Videojuegos en E-Volution (www.e-volution.com), una compañía dedicada al marketing digital para Latinoamérica y el mercado latino de los Estados Unidos, con sede en Argentina y clientes de la talla de Microsoft, Coca-Cola y Hewlett-Packard.

Charlamos largo. Es un tipo afable, que conoce muchísimo de juegos, y que estudia muchísimo también. Fana de los deportes. Además, es profesor en Image Campus (www.imagecampus.com.ar). No para de jugar, y acepta los nuevos desafíos impuestos por el crecimiento demográfico de las consolas de la nueva generación. Prolífico, mantiene el blog PULSAR de la edición electrónica de El Clarín, un espacio para los entusiastas de juegos con especial acento en los interesados en el desarrollo. Que un diario se interese en tener un blog de juegos ya es algo interesante. No hace tanto, era impensable.

> "De afuera nos están empezando a mirar, de a poco estamos demostrando que podemos hacer cosas muy piolas."

"Yo siempre le recomiendo a mis alumnos que jueguen mucho, porque jugando se aprende", dice. Habla de las librerías de desarrollo que entregan las empresas, de la lucha contra el límite de polígonos, de las consignas de trabajo, los ángulos de cámara, de la exportación a los engines. De cómo se debe adaptar la mente al trabajo que piden los clientes. En el país hay varias empresas haciendo advergames, esos que sirven como medio para promocionar productos. El trabajo de Martin es diseñar juegos atractivos, adictivos, pero cortos y acordes a la imagen de las marcas. El oficio de game designer tiene sus bemoles, como cualquier otro, y a veces se sacrifica mucho tiempo y esfuerzo. Claro que vale la pena, porque es un oficio moderno, nuevo (a veces incomprendido, muhaha).

Le pregunto qué opina de las consolas y la PC, de la eterna guerra argentina entre las dos. "Aquí yo pienso que la PC va a seguir dominando porque estamos fuera del mercado de las consolas. Ahora lanzaron la Wii, la PS3 no creo que la saquen oficialmente de acá a 3, 4 años, y con la Xbox 360 hay un intento, pero no pasa nada todavía. Así que no nos queda otra que la PC. "Como las conoce muy bien, quiero saber qué opina de la consola número uno en ventas. "La Wii es divertida, el tema del reconocimiento de los movimientos es algo que no se había hecho antes, por lo menos así, pero el problema es mi lado hardcore. Es como un experimento, le falta perfeccionarse. Es divertidísima, podés haber que tu novia juegue, tu abuela, te cagas de risa. Pero le falta. Me encanta el golf, me jugué todos los Tiger Woods, pero en la Wii no es lo mismo, se siente distinto. Ahí está fallando el tema de la reacción del Wiimote." ¿Y qué tal un FPS?, pregunto. "Son mejores porque es como si tuvieras un puntero, pero la consola se hizo para jugar tranquilos tirado en un sillón,



"Yo siempre le recomiendo a mis alumnos que jueguen mucho, porque jugando se aprende."

acá tenés que estar parado moviéndote." ¿RPG? "Juegos multiplayer, de rol... esos juegos siempre van a ser mejores en la PC." ¿RTS? "Es muy complejo, hay que pensar variables, y creo que la Wii no es un vehículo propicio, la interfaz de un RTS es muy parecida a un Windows, y en la consola se complica."

Interesante saber la opinión de un tipo que se la pasa pensando cómo hacer juegos. Así que le tiro un shot a los ojos: ¿Cuál es la consola que comprarías para vos? "Todavía no se mucho de la PS3, es muy temprano, gráficamente es indudable que le pasa el trapo a todas, un poderío increíble que se te cae la cara. En este momento, la 360 tiene una librería de juegos bastante importante, y el tema de Live Arcade te deja jugar los clásicos. Es un híbrido. En una punta tenés la Wii para la familia, juegos simples, gráficos tal vez absurdos. En el medio tenés la 360, que te mezcla títulos para hardcore y utiliza Live Arcade para los casual gamers. Y allá la PS3, súper sofisticada, aunque todavía no pasa gran cosa con el tema juegos."

¿Y cómo hacés para aprender?, consulto. "En diseño tenés una parte autodidacta, otra de aprender jugando. Necesitás tener una mente ordenada. Lo que siempre aconsejo es que, aunque no tenés que saber programar para ser un game designer, sí es bueno entender lo más posible, para poder comunicarle tu visión al programador. Muchos arrancaron como programadores, como yo, y eso te facilita bastante las cosas. A mí además me encantaría dibujar; me las arreglo con modelos 3D, collages de fotos, pero si supiera dibujar sería mucho mejor. La parte de negocios lo saco de la carrera universitaria, orientada a la contabilidad. También necesitás saber algo de eso", concluye, "pero no es excluyente".

Qué decirles, la charla con Martin fue buenísima. Muy pronto podríamos tener muchos más game designers dedicados al oficio de crear. Sólo es cosa de animarse. En Argentina nunca habíamos tenido proyectos de envergadura tal que decidieran a las empresas a contratar específicamente una persona encargada de inventar el gameplay y todos los aspectos que componen un juego. "De afuera nos están empezando a mirar, de a poco estamos demostrando que podemos hacer cosas muy piolas", afirma Martin Romero, y desaparece entre la multitud.

Durgan A. Nallar

Irrompibles vs. Ghost Recon 2
Advanced Warfare

Inoportunas visitas asesinan ilusiones y medallas de gloria.



Mucho tiempo pasó de la última vez que Irrompibles tocara el papel, por lo menos en suelo argentino. Algunos nos conocen, otros será la primera vez que nos lean. Para quienes nos desconocen y crean que estas líneas a continuación son producto de pastillas alucinógenas, se equivocan. Somos fusibles quemados de fábrica.

El tiempo pasó, pero jamás dejé de mancillar el honor de Rolo con mi prosa. Claro, él merece cada palabra (realidad o fábula). Es inevitable, como apretar el botón y limpiarse la cola, como lavar un calzón con una palometa o comer locro y pedorrearse a la noche. Y por supuesto, cada una de esas chanchadas es más natural y honesta que una partida con Rolo. Pero ese duende blancuzco y traicionero siempre es buen aliado en una partida cooperativa...

Bueno, casi siempre.

Mientras Rolo tonteaba con su maldito juego de avioncitos (pasa horas volando cacharros alados con Flight Simulator X) accidentalmente di con Ghost Recon 2. Recordaba vagamente haber visto unos clips de este fichín, con esos gráficos que te hacen babear como un perro frente a un paquete de galletitas. Había que probar esto.
Rápidamente, hice un test y vi que mi memoria seguía de a ratos siendo la misma. Guerra contemporánea en primera persona, armas modernas de pólvora, mexicanos revoltosos y armados y gigantescos escenarios llenos de recovecos, con esos gráficos que sacaban chispas de nuestros CPU.
Sin perder un instante convoqué una partida con este perico desteñido de Rolo. Como GR2 permite partidas cooperativas de 4 jugadores, Dióxido y Fonsi se unieron para completar el pelotón. Bueno, más que pelotón fue pelotudón, porque aquella noche jamás conseguimos arrancar un partido y sostenerlo los cuatro conectados.
Cuando finalmente conseguimos conectarnos juntos, cada vez que miraba hacia atrás los veía morir agarrándose el cuello. Caían como cuando Darth Vader asfixiaba a alguno de sus subordinados ... pero claro, aquí no había Vader. Al principio pensé que era algún sniper acobachado, pero pronto descubrimos con "ourror" (N. de Ed.: No, no es una falta de ortografía, el ourror es como el horror pero más horrible; en la reedición de Apocalipsis Now, Marlon Brando, en una de las peores situaciones de la película, se agarra la pelada y dice, en inglés: "The ourror", lo que quedó grabado a fuego en la única neurona del autor) que era un problema de mi conexión que funcionaba como servidor. No obstante seguimos probando, cambiamos accidentalmente a un escenario nocturno. Canchereábamos los cuatro con nuestros lentes infrarrojos, y lo dije en tiempo pasado porque, mientras jugueteábamos como niños con su pene, un fusilero con ametralladora se hizo una panzada con nosotros. Caímos como la economía de este país, a cada rato. No había manera de asomar la cabeza de



una piedra sin que esa rata nos la volara. Estaba claro que éramos de humita. Y el primero en reconocerlo fue Rolo, seguido instantes después por Fonsi, quien a pesar de eso gritaba que seguiría peleando, hinchado de heroísmo... o del bife a la plancha que le había cocinado su mujer.
Cansados de carnicerías como ésta y de la mala conexión que tenía aquella noche, decidimos dejarlo para otro día pese a las puteadas de Dióxido, que podían escucharse hasta en la Muralla China (bueno, no fue tan así, pero como hoy en día Internet llega a todos lados algunos se lo creen).
La segunda batalla fue casi casual, volvía del supermercado un sábado a la tarde, mi hija dormía y mi mujer trabajaba. Rolo, como leyendo mi mente, llama a mi celular:
–Miko del agua, tengo un rato para probar ese fichín de amor. ¿Estás en tu casa?
–En 5 minutos, mi hija duerme, mi mujer trabaja. IN POSITION!
El grito de guerra había sellado nuestro destino virtual, que fue certificado con una velocidad ideal en mi conexión. Serví una partida en la que ambos teníamos que sabotear tres puntos con instalaciones enemigas y volar un tanque.
Rolo entró primero. Yo no lo veía pero oía claramente los disparos. Al parecer estaba en un día de inspiración; logró cargarse tres monigotes enemigos antes de caer heroicamente. Logramos reunirnos y Rolo, excitado y lleno de adrenalina, me soplaba en el micrófono: pffff, pffff, pffff.
–¡Miko, por dios, deja de soplarme al oído! –grité, y al darme vuelta lo vi pegado a mí: "¡Oh, ven aquí, eres mi Geisha!"susurró, mientras frotaba su muñeco con el mío.
Lentamente y no sin caer bajo fuego enemigo dos o tres veces, logramos limpiar un poco la zona. Me desvié hacia la derecha y trepé trabajosamente un montículo para visualizar alguna posición enemiga. Solo escuché un "Kipiiing!" y vi todo rojo. Como Homero Simpson, no podía evitar volver a intentarlo sabiendo que me pasaría lo mismo. Cuando por tercera vez, quienquieraquefuera me voló la cabeza, se me ocurrió molestar a Rolo y pedirle que subiera a ver si veía algo, jijiji.
–¡Miko, desde allí debería verse algo! –le dije. Sin perder un instante, subió a ver y "Kipiiing!". Pensé que estaba perdiendo la vista pero eran lágrimas de risa las que empañaban mis ojos. Rolo quiso dispararme pero recordó que me necesitaba para seguir la misión adelante; se contuvo. Cuando estábamos por la mejor parte, Rolo me susurró: "Ya vengo" y desapareció por cinco eternos minutos en los que el enemigo me amó. Morí tres veces para matar a un soldado que parecía invisible. Cuando finalmente encontré al maldito, morí otras tres veces hasta que lo pesqué por la espalda (la mejor manera de matar y no morir). Al diablo con esa hombría del cowboy de balearse de frente. Entonces Rolo apareció nuevamente.
"Oh miko lo siento pero tengo gente en casa. ¿Por dónde estábamos?". Avanzamos esta vez los dos cubriéndonos, y pudimos escabullirnos sin mayores problemas hasta que el horror se hizo presente una vez más. Escuché por su micrófono y desde lejos: "hoooola como estáaaas" y Rolo me susurró ese tan temido "ya vengo" una vez más y para siempre. Rolo nunca más volvió a la batalla. Fue víctima de aquellas visitas que caen en tu casa... y no se van. Esos que te impiden salvar al mundo de la amenaza enemiga. Esos que te hacen sentir un escozor de odio por obligarte a sentar y asentir con la cabeza en una conversación ajena ¡sabiendo que el mundo espera para ser rescatado!
Una pena... lo rescaté solo. Porque como todos sabemos, Rolo es una empanada de humita barata, no tiene gusto a nada. Y, recuerden, pekeños: Si se rompe, no es irrompible. [i]

Pueden ver cómo empezó todo, y especialmente cómo continúa esta aventura, en: www.irrompibles.com.ar. Para quienes nos conocen y nos quieren, aquí estamos otra vez. Para quienes nos conocen y nos odian... bueno, lo siento, ¡pero aquí estamos otra vez!

Correo

✉revista@irrompibles.com.ar

Cuando avisamos en nuestro sitio que este primer número de la revista estaba cocinándose, también pedimos a los miembros y amigos de siempre que nos enviaran cartas para el correo. ¿Y para qué nos tienen que escribir? Para dejarnos ideas, críticas, pedidos y reflexiones. Además, pueden escribir al foro de nuestro sitio www.irrompibles.com.ar en todo momento. Los esperamos con sorteos y fotos de hermosas mujeres totalmente desnudas. ¡Bueno... no, pillines! Muhaha.

JUEGO, LUEGO EXISTO ¿Cuántos de nosotros hemos esperado este momento de alegría después de tantos años de no tener nada como la gente para leer en el baño? Nuestros sueños se hicieron realidad. Bueno, la verdad soy muy malo para las cartas, pero desde acá les mando toda la suerte del mundo y ojalá que haya Irrompibles para rato. Carajo, mierda. // **New-Rod**

VEJETES IRROMPIBLES Me gustaría que las aventuras vengan plastificadas, así podemos leerlas en la ducha, en la pileta y en las cataratas. Y también, una sección de "Las máximas del Dr. Picor para una vida óptima". PD: Avisen si Rolo saca su licencia de piloto, así me mudo a PB. Saludos. // **Pacu**

MONTONES Sí, revistas de videojuegos hay por montones. Llegas a un local y puedes ver incluso la misma revista en cuatro ediciones diferentes y una especial con fotos de Pampita jugando a Medal of Honor. Sí, suena sexy... pero seamos honestos: de todas esas revistas, ¿cuántas son buenas? La única revista buena de videojuegos que recuerdo haber leído fue Master Player, pero saber que el mismo staff (o la gran mayoría) hará la revista de Irrompibles hace que me salga baba de la boca y tenga unos cuantos movimientos faciales cuasi epilépticos de felicidad. Espero poder verla algún día por acá. Suerte, micos asquerosos. // **Yolivani Garrido (Legolas), México**

NO PUEDE SER CUALQUIERA Gamer se puede nacer, pero también hay que construirse y formarse. Y así como ustedes fueron importantísimos hace años para formar a la cultura gamer que hoy tiene la Argentina, ahora vuelven a tener esa "responsabilidad" con las nuevas generaciones. Y sé que la van a saber cumplir perfectamente. ¡Éxitos! // **Emol**

AMÉN Me alegra mucho que pongan nuevamente en movimiento esas prehistóricas neuronas suyas. Espero que esto que comienzan se transforme en un nuevo santuario de la gran [i]. Vivamos y muramos bajo las enseñanzas del gran Gral. Fong-Tsi-Too. He dicho. // **Hernán Boccino (HABoK)**

PALOMA ASADA Desde que juego a los fichines, como la comida fría. Y desde que trabajo en la industria de los videojuegos, además de comerla fría, la como apurado y atragantándome. Y mi novia tiene de mascota una paloma que no vuela. Chau, viteh. // **Hernán Aldunate (Kyle Katarn)**

DESDE CÓRDOBA Es complicado expresar lo que se siente al ver concretarse el sueño de tantas personas a la vez. Como fiel lector de la vieja y querida XPC, siento que ese agujero en mi corazón que dejó su desaparición se achica al fin, y la nostalgia se convierte en ansiedad por volver a leer una revista nacional con contenido, con sentimiento y con pasión, una publicación que nos represente y nos tome en cuenta. ¡QUE LA FUERZA LOS ACOMPAÑE! Y recuerden que si se rompe... no es [i]. // **Diego Martin Cesaretti**

Staff

EDITOR
Martin Casanova

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

CONSEJO EDITORIAL
Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez

JEFE DE REDACCIÓN
Maximiliano Ferzzola

REDACCIÓN
Afrodita, Federico Brancaccio, Fernando Coun, Ariel Carella, Hernán Fernández, Alfonso Gallo, Mario Marincovich, Rodolfo Laborde, Lisandro Pardo, Marcos Pesquero, Franco Rivero, Diego Vitorero

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

DISEÑO GRÁFICO
Máximo Frías, A. Azenett Rosales

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

CORRECCIÓN
Ariadna M. Garro

COMIC
Cristian Saksida

RELACIONES PÚBLICAS / VENTAS
Mariano Sanjiao / Tel. (+5411) 4903-4558

AGRADECIMIENTOS
Agustín Cordes, Gastón Enrichetti, Juan Cruz Alan García, Alejandro Graziani, Martin Romero, Zach Seemayer, Martin Varsano, Leandro Venturini

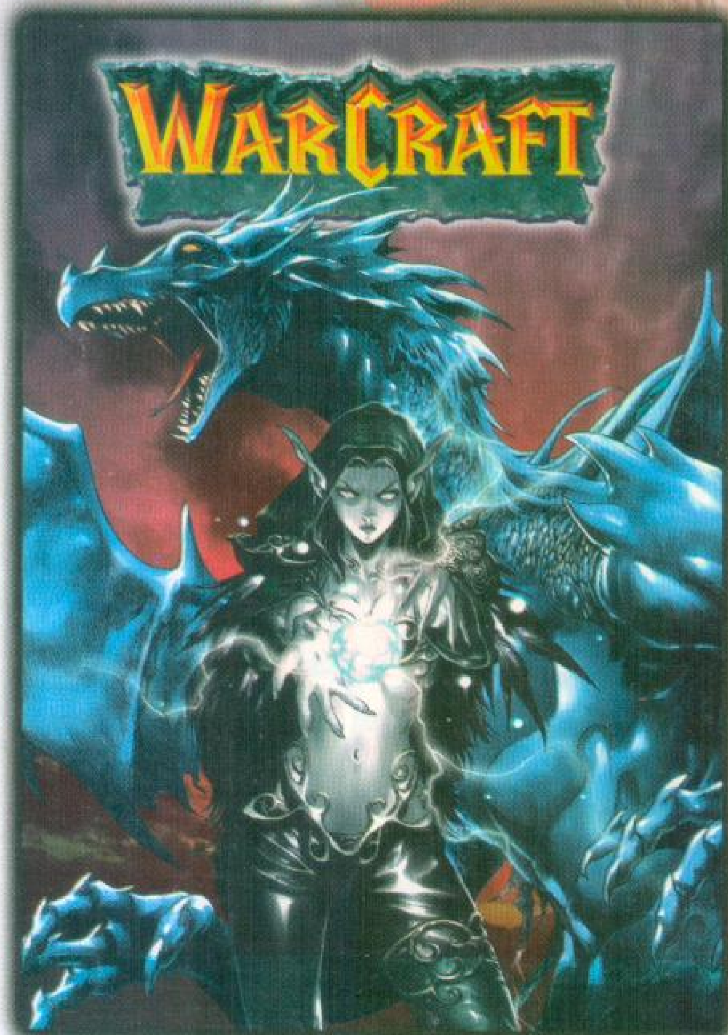
[IRROMPIBLES] **#1** es una publicación de Domus Editora - Yerúa 4955, Dpto. 11 - Capital Federal - domus@domuseditora.com.ar - www.domuseditora.com.ar. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar - www.distriloberto.com.ar. Distribuye en el Interior: DAPSA. Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.

E-Mail: revista@irrompibles.com.ar
www.irrompibles.com.ar

EL INCREIBLE MUNDO DEL SENSACIONAL VIDEOJUEGO, AHORA LLEVADO AL COMIC

DRAGONES, LA PLAGA, EL ORBE Y EL FUTURO DEL MUNDO EN JUEGO

www.deuxstudio.com.ar



A LA VENTA EL TERCER Y ULTIMO LIBRO:

TIERRAS FANTASMAS

Y NO TE PIERDAS LOS 2 PRIMEROS LIBROS DE ESTA TRILOGIA







BUSCALOS EN KIOSCOS, COMIQUERIAS Y LIBRERIAS